7TH LEGION
MICROPROSE

7TH LEGION

BENUTZERHANDBUCH

EPIC

MICROPROSE

INHALT

DIE GESCHICHTE 4
SYSTEMANFORDERUNGEN 6
KONVENTIONEN IN DIESEM
HANDBUCH 6
INSTALLATION DES SPIELS 7
LADEN DES SPIELS 8
STARTEN DES SPIELS 8
HAUPTMENÜ 8
DIE BENUTZEROBERFLÄCHE VON
7TH LEGION 10
DAS GEFECHTSFELD 11
EINHEITEN STEUERN 13
BAUWERKE ERRICHTEN 17
ENERGIE 18
KAMPFEINHEITEN ERSTELLEN .. 19
ENTWICKLUNG NEUER
TECHNOLOGIEN 20
DAS LIEBE GELD 20
AUF IN DEN KAMPF! 21
EINSATZZIELE 21
GEGNERISCHE EINHEITEN UND
BAUWERKE ANGREIFEN 21
VERLUSTE IM GEFECHT 23
„GUTE ARBEIT, SOLDAT" -
BEFÖRDERUNGEN 27

Spielerränge 27

Einheitsränge 27

Steuerungen für Fortgeschrittene 28

Optionsmenü 29

Multiplayer-Spiele 30

Protokoll Auswählen 30

Setup eines Multiplayer-Spiels 32

Ein Multiplayer-spiel Betreiben 34

7th Legion-Datenbank 35

Die Streitmächte 36

Truppen 38

Einheiten der Auserwählten 40

Einheiten der 7. Legion 42

Bauwerke............................ 44

Stationäre Waffen 48

Baustufen 48

Neuentwicklungen und Aufwertungen im Hi-Tech-Labor 49

Gefechtskarten 50

Kundendienst 57

Mitarbeiter 62

DIE GESCHICHTE

Jahrhunderte der Überbevölkerung und des zügellosen Konsums brachten das Ökosystem der Erde an den Rand des Zusammenbruchs. Die in der Panik verabschiedeten radikalen Gesetze zur Geburtenkontrolle und Eindämmung des Energieverbrauchs kamen zu spät, um die Welle des Verfalls und der Verschmutzung zu stoppen, in der unser Planet zu versinken drohte. Wissenschaftler sagten vorher, daß die Erde in nur drei Jahrzehnten von Massenhungersnöten und Epidemien heimgesucht werden würde. In ihrer Verzweiflung erstellten Regierungen und internationale Konzerne einen Planetenevakuierungsplan (P.E.P.) Die Bewohner der Erde sollten auf interstellaren Biokolonien in Sicherheit gebracht werden.

Als jedoch einige Jahre später die Zeit für die Evakuierung heranrückte, wurde offensichtlich, daß die Evakuierungsschiffe nicht genug Platz für alle Bewohner der Erde bieten würden. Also veranstaltete man eine Art Lotterie. Bald wurde jedoch klar, daß nur die privilegiertesten Schichten der Gesellschaft für die Evakuierung ausgesucht wurden.

Als man Shuttles für die Reise vorbereitete, brach überall Panik und Chaos aus. Tausende versuchten, sich den Zutritt zu den startbereiten Raumschiffen gewaltsam zu erzwingen, doch sie wurden von P.E.P.-Truppen auf äußerst unsanfte Weise daran gehindert. Schließlich erhoben sich die Raumschiffe mit ihrer privilegierten Fracht in den Himmel über unserem dahinsiechenden Planeten. Milliarden blieben zurück, dem Verderben überlassen.

Mehrere hundert Jahre später...

Nachdem ein gr[illegible] Teil der Erdbevölkerung entweder durch die [illegible].P. oder durch Hunger und Krankheit umgekom[illegible] ann das Ökosystem der Erde, sich zu erholen. [illegible] nach der Evakuierung überlebten, spalteten [illegible] Legionen auf, die um die politische und militä[illegible]he [illegible]eile des Planeten und seiner knappen Ressourcen [illegible]rten.

Die Notwendigkeit, sich um dringendere Dinge kümmern zu müssen, hatte dazu geführt, daß die weltweiten Nachrichtenverbindungen und Archive vernachlässigt worden waren. So kam es, daß die Wahrheit über die P.E.P. verschüttet und Mythen und Legenden um ihre Mitglieder gesponnen wurden.

Die bekannteste Legende prophezeit die Rückkehr der Auserwählten und einen gigantischen Krieg, wenn diese ihren Platz auf der Erde zurückfordern. Die Rückkehr, so erzählt die Legende, wird durch drei für jeden sichtbare Zeichen angekündigt: Zuerst wird die Nacht zum Tag werden, und die Sonne wird nicht untergehen. Dann wird der Tag zur Nacht werden, und die Sonne wird nicht aufgehen. Schließlich wird es Feuer vom Himmel regnen.

Die Zeichen sind erschienen... Es ist an der Zeit, daß die sieben Legionen ihre Streitigkeiten beilegen und sich zusammenzuschließen, um die Erde vor dem legendären Feind zu schützen, den alle wie den Tod fürchten - die Auserwählten.

Sie führen die mächtigste aller Legionen an, die siebte, die *7th Legion.*

System-Anforderungen

CPU: IBM PC Pentium™ 100
Betriebssystem: Windows® 95
Arbeitsspeicher: 16 MB oder mehr
Grafik: Grafikkarte mit 2 MB Speicher.
High Color-Grafik. DirectX 5.0
CD-ROM: Quad Speed-Laufwerk oder schneller
Sound: Windows-kompatible Soundkarte
Festplattenspeicher: 15 MB für minimale Installation, zusätzliche 15 MB für die Installation von DirectX 5.0
Controller: Tastatur, Maus

Konventionen in diesem Handbuch

In diesem Handbuch werden für Funktionen und Aktionen i Spiel bestimmte Begriffe verwendet. Diese Begriffe sind für erfahrene Anwender von Windows 95 eigentlich ein alter Hut. Sollten Sie mit Windows 95 nicht vertraut sein, finden Sie nachfolgend eine kurze Liste mit Definitionen.

Mauszeiger: Der kleine Zeiger auf dem Bildschirm, der d Position der Maus anzeigt. In *7th Legion* ändern sich For und Funktion des Mauszeigers je nach der Position im Spi

Klicken: Die linke Maustaste kurz drücken.

Doppelklicken: Die linke Maustaste zweimal kurz hintereinander drücken.

Rechtsklicken: Die rechte Maustaste kurz drücken.

Ziehen: Die Maustaste gedrückt halten, und die Maus bewegen, um einen Bereich oder mehrere Objekte auf dem Bildschirm zu markieren.

Legen Sie die *7th Legion* CD in das CD-ROM Laufwerk ein.

7th Legion [illegible] die Autoplay-Funktion von Windows 95, um [illegible] Installations- und Setup-Optionen anzuzeigen. Wenn [illegible] *Legion*-CD zum ersten Mal in das CD-ROM-[illegible] einlegen, wird automatisch das Installations[illegible] angezeigt.

Wenn das Installationsfenster nach dem Einlegen der CD-ROM nicht automatisch geöffnet wird (lassen Sie dem Computer allerdings ein bißchen Zeit, um die CD zu lesen), können Sie den Installationsvorgang manuell starten, indem Sie unten links in der Task-Leiste von Windows 95 auf Start klicken. Wählen Sie Ausführen, geben Sie „D:\Setup" ein (bzw. den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks), und klicken Sie auf *OK*. Folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen.

Um *7th Legion* spielen zu können, muß Microsoft DirectX 5.0 auf Ihrem Computer installiert sein. Wenn DirectX 5.0 nicht installiert ist, müssen Sie die entsprechende Option aktivieren, so daß das Installationsprogramm von *7th Legion* DirectX installiert. Wenn auf Ihrem Computer eine ältere Version von DirectX installiert ist, werden Sie gefragt, ob Sie die bestehende Version mit DirectX 5.0 aktualisieren wollen. Sie sollten *7th Legion* nicht mit einer älteren Version von DirectX spielen.

INSTALLATION DES SPIELS

Laden des Spiels

Nach der Installation von *7th Legion* öffnet ... utoplay-Funktion von Windows 95 immer automatis... i. Hauptmenüfenster des Spiels, wenn Sie die ... *gion*-CD das CD-ROM-Laufwerk einlegen. (Wenn S... *Legion* zum ersten Mal laden, wird vor dem Öffnen ... Hauptmenüs die Introsequenz des Spiels ange... .)

Wenn sich die CD bereits im Laufwerk befindet oder die Autoplay-Funktion das Hauptmenü nicht automatisch öffne..., können Sie das Spiel über das Start-Menü von Windows 95 oder die Verknüpfung von *7th Legion* auf dem Desktop starten.

Starten des Spiels

Wenn Sie *7th Legion* laden (und nach dem Abspielen der Introsequenz beim ersten Laden des Spiels) wird das Hauptmenü angezeigt. Klicken Sie in diesem Menü auf die gewünschte Option.

Hauptmenü

Dieses Menü enthält Optionen zum Starten, Laden und Konfigurieren von *7th Legion.*

NEUES SPIEL STARTEN:

Wählen Sie diese Option (Sie haben richtig geraten!), um d... Spiel zu starten. Als nächstes können Sie auswählen, welche Streitmacht Sie steuern wollen. Danach kann der Kampf losgehen!

Streitmächte: Sie können sich für die 7th Legion oder die Auserwählten entscheiden. Jede Streitmacht hat ihre eigenen Bau- und Einheitenoptionen. Informationen über die Streitmächte und Beschreibungen der jeweiligen Einheiten finden Sie im Abschnitt „*7th Legion*-Datenbank".

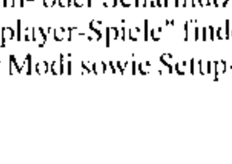
Obwohl die 7th Legion keine „gute" Streitmacht ist und die Auserwählten die „Bösen" sind, sollten Sie nie vergessen, daß es in bewaffneten Auseinandersetzungen keine Gerechtigkeit gibt. [illegible] 7th Legion besteht aus Abkömmlingen der M[illegible] den Auserwählten auf der sterbenden Erde zu[illegible]m schrecklichen Schicksal überlassen wurden. [illegible] Sicht der Auserwählten haben Sie nur alles N[illegible] um das Fortbestehen der menschlichen Rasse zu sichern. Wenn sie damals die Erde nicht verlassen hätten, wären jetzt weder sie selbst noch die Zurückgebliebenen am Leben.

Ein wichtiger Schlüssel für den Sieg ist der feste Glaube an die Gerechtigkeit der Sache, für die Sie kämpfen. Egal, für welche Streitmacht Sie sich entscheiden, stehen Sie für Ihre Sache ein, und haben Sie keine Gnade mit denen, die Ihnen ans Leder wollen.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN:
Wählen Sie diese Option aus, um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden. Sie können zwischen neun gespeicherten Spielen auswählen. Drücken Sie die ESC-Taste, oder klicken Sie auf Beenden, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

MULTIPLAYER-SPIEL:
Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein Multiplayer-Spiel im Internet-, LAN-, Modem- oder Scharmützel-Modus spielen möchten. Unter „Multiplayer-Spiele" finden Sie umfassende Beschreibungen dieser Modi sowie Setup- und Spielanweisungen.

OPTIONEN:
Wählen Sie diese Option, um die Sound- und Grafikoptionen für das Spiel festzulegen.



"Nur wer kämpft, überlebt."

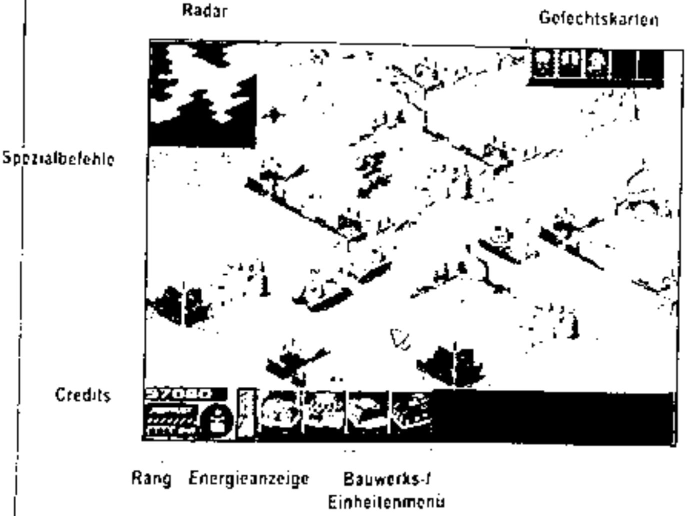
Victor Hugo

BEENDEN:

Wenn Sie wirklich etwas Besseres zu tun habe[illegible] er nur dann) können Sie *7th Legion* mit dieser Option [illegible]ssen.

Die Benutzeroberfläche von 7th Legion

7th Legion ist ein schnelles, action-geladenes Sp[illegible] in dem sekundenschnelle Entscheidungen und deren Au[illegible]rung Sieg oder Niederlage besiegeln können. Die Benutzerob[illegible]fläche und die Steuerungen des Spiels helfen Ihnen, Informationen zu sammeln, Ihre Einheiten zu führen und auf das Geschehen auf dem Bildschirm möglichst schnell zu reagieren. Wenn eine Horde von gegnerischen Angriffsrobotern aus allen Rohren auf Ihre Basis feuert, ist es sicher nicht vorteilhaft, minutenlang nach den richtigen Steuerungen suchen zu müssen, um Ihre Einheiten zurückschlagen zu lassen.



Im Hauptfenster von *7th Legion* können Sie den gesamten Kampfschauplatz übersehen. Außerdem sind Sie dank der Statusmeter, Anzeigen und Meldungen stets auf dem Laufenden. Hier finden Sie wirklich fast alles, was Sie wissen und im Auge behalten müssen, so daß Sie keine Zeit verlieren, indem Sie zwischen verschiedenen Fenstern oder Ansichten

hin- und herschalten [illegible]ssen. Indem Sie den Mauszeiger über den Bild[illegible]en, können Sie verschiedene Bereiche des Ge[illegible]achten, Gebäude errichten, Ihren Einheit[illegible]en etc. In aller Regel verwenden Sie die link[illegible] auf Bereiche zu zeigen, Objekte und Einheite[illegible]n und Bewegungs- und Angriffsbefehle zu erteil[illegible] Maustaste verwenden Sie normaler[illegible] die Auswahl von Einheiten rückgängig zu machen.

DAS GEFECHTSFELD

DER SICHTBARE BEREICH

Der Schauplatz von *7th Legion* ist sehr weitläufig und umfaßt einen viel größeren Bereich, als im Hauptfenster zu sehen ist. Sie müssen daher die Ansicht verschieben, um verschiedene Teile des Gefechtsfeldes anzuzeigen.

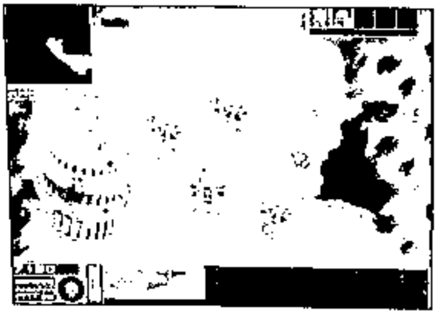
Der gesamte Kampfschauplatz wird im Radar im linken oberen Bereich des Hauptfensters angezeigt (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Radar" weiter unten). Der weiße rechteckige Rahmen auf dem Radar zeigt den gerade auf dem Bildschirm sichtbaren Teil das Schlachtfeldes. Um die Ansicht zu verschieben, drücken Sie die entsprechende PFEILTASTE auf der Tastatur, oder bewegen Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand, um die Ansicht in die entsprechende Richtung zu verschieben.

Um schnell einen anderen Bereich des Schlachtfeldes anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger auf dem Radar zu dem gewünschten Bereich, und klicken Sie darauf. Die Ansicht wechselt sofort zu dem angeklickten Bereich des Schlachtfeldes.

SICHTBARKEIT

Wenn Sie einen Einsatz starten, ist der größte Teil des Schlachtfeldes hinter einer Nebelwand verborgen. Dieser

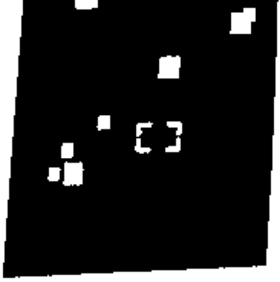
Nebel liegt über den Bereichen, die Sie noch nicht erkundet haben. Auf dem Radar werden die Bereiche mit Nebel in schwarzer Farbe angezeigt. An den Stellen, an denen Ihre Einheiten vorrücken, verzieht sich der Nebel. Da sich hinter den Nebelschwaden auch anrückende gegnerische Einheiten gut verbergen können, ist es keine schlechte Idee, ein paar niedrigere Ränge in verschiedene Richtungen auszuschicken, um so einen größtmöglichen Bereich des Gefechtsfeldes zu „entnebeln".



Hinweis: Wenn in bereits entnebelten Bereichen längere Zeit keine Aktivitäten zu verzeichnen sind, werden diese Bereiche wieder in Nebel gehüllt.

RADAR

Das Radar, das mit der TABULATORTASTE ein- und ausgeschaltet werden kann, stellt eine Miniaturansicht des gesamten Kampfgebiets dar. Sie werden schnell lernen, sich mit dem Radar einen allgemeinen Überblick über die Situation außerhalb des sichtbaren Bereichs zu verschaffen. Das Radar kennt drei verschiedene Anzeigemodi, zwischen denen Sie abhängig von der Spielsituation wechseln können



Standardanzeige

Dies ist der Standardmodus, den Sie wahrscheinlich am häufigsten verwenden werden. Schwarze Bereiche auf dem Radar stehen für unerforschte Teile des Kampfschauplatzes, die in dichten Nebel gehüllt sind. Jeder Streitmacht ist eine bestimmte Farbe zugeordnet, durch die ihre Gebäude und Einheiten gekennzeichnet sind. Wenn Sie sich also gerade in einem entfernten Teil des Kampfgebiets befinden und auf dem Radar auffällig viele Punkte in der Farbe des Gegners sehen, die sich um Ihren Stützpunkt herum versammeln, sollten Sie schleunigst mal nach Hause und nach dem

Rechten [illegible]

Infraro[illegible]

Die Inf[illegible] Ihnen, die Stärke und Konzentration der geg[illegible]iten einzuschätzen. Um die Infraro[illegible]vieren, wählen Sie eine Einheit aus, und drü[illegible]aste I. Alle gegnerischen Einheiten in dem Ge[illegible] gerade erforschen, werden jetzt als rote Punkte an [illegible] angezeigt. Die Intensität der Punkte weist au[illegible] der Einheit hin. Je heller das Rot leuchtet, desto starker ist die Einheit. Dieser Modus ist besonders nützlich, um schnell zu bestimmen, wo die stärksten Einheiten des Gegners zusammengezogen sind und welche Bereiche für einen Angriff am anfälligsten sind. Um wieder zur Standardradaranzeige zu wechseln, drücken Sie erneut die Taste I.

EINHEITEN STEUERN

Wenn Sie Ihre Einheiten richtig zu steuern wissen, ist das schon der halbe Weg zum Sieg. Andernfalls müssen Sie, wie es so schön heißt „ins Gras beißen". Um unvorhergesehenen gegnerischen Angriffen zu begegnen, selbst wohlgeführte Vorstöße durchzuführen und mit dem schnellen Gameplay von *7th Legion* zurechtzukommen, müssen Sie sich die verschiedenen Steuermethoden gut merken und sie so lange üben, bis sie Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen sind.

EINHEITEN AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN

Einzelne Einheiten auswählen

Bevor Sie einer Einheit einen Befehl erteilen können, müssen Sie zuerst auf die Einheit klicken, um sie auszuwählen (zu aktivieren). Wenn eine Einheit ausgewählt ist, wird sie von einem weißen Kästchen umrahmt. Unter der Einheit wird ihr Gesundheitsstatus angezeigt.

Mehrere Einheiten auswählen

Um mehrere Einheiten gleichzeitig auszuwäh... halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie ... Rahmen um die gewünschten Einheiten. Wenn sich al... aktivierenden Einheiten innerhalb des Rahme... finden, lassen Sie die Maustaste los. Alle ausgewähl... inheiten gehorchen jetzt den Befehlen, die Sie erteilen. Di..se Art der Gruppenauswahl funktioniert am besten, wenn di. auszuwählenden Einheiten nah voneinander entfernt sind. Wenn Sie mehrere Einheiten auswählen wollen, die über das Gefechtsfeld verstreut sind, müssen Sie zur Auswahl die Umschalttaste drücken und klicken. Diese Methode wird unter „Einheiten zu einer Auswahl hinzufügen" erläutert.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit klicken wählen Sie damit *alle* alliierten Einheiten im von Ihnen betrachteten Bereich aus, die gerade dieselbe Aktion wie die Einheit ausführen, auf die Sie klicken.

Einheiten deaktivieren

Um die Auswahl einer Einheit oder mehrerer Einheiten aufzuheben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich des Kampfgebiets.

Einheiten zu einer Auswahl hinzufügen

Wenn Sie mit der Maus einen Rahmen um mehrere Einheiten ziehen, sind alle Einheiten, die sich innerhalb des Rahmens befinden, ausgewählt und führen Ihre Befehle aus. Wenn Sie eine differenzierte Auswahl treffen möchten, können Sie Einheiten zu einer Gruppe hinzufügen, indem Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt halten und einzeln auf die gewünschten Einheiten klicken.

Einheiten aus einer Auswahl entfernen

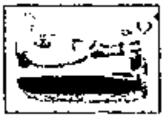
Wenn Sie Einheiten aus einer Gruppe entfernen wollen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die zu entfernenden Einheiten.

EINHEIT N BEW GEN

Um ausge ählte Ei heiten zu bewegen, klicken Sie auf die Stelle, zu d ie d Einheiten bewegen sollen. Die Einheiten e sofort zu dieser Stelle und stoppen, wenn sie d sind. Wenn den Einheiten aufgrund der Gegeb it Terrains der Weg versperrt ist, bewegen s ei h wie möglich an den Zielpunkt heran.

Terrain

Was für eine Landschaft! Berge, Gewässer und Trümmer... Das Terrain beeinflußt das Spielgeschehen auf unterschiedliche Weise. Sie müssen beispielsweise die Gegebenheiten des Terrains berücksichtigen, wenn Sie neue Gebäude errichten. Gebäude müssen auf flachem Gelände errichtet werden. Wenn Sie eine Basis bauen, sollten Sie also darauf achten, daß in der Umgebung genügend ebene Flächen vorhanden sind. Auch die Bewegung Ihrer Truppen wird durch die Umgebung beeinflußt. Manchmal ist die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten alles andere als der kürzeste Weg, da die Einheiten auf Hindernisse stoßen und diese umgehen müssen. Schließlich spielen die Gegebenheiten des Terrains auch bei der strategischen Planung eine Rolle. Wenn Sie diese berücksichtigen, wissen Sie häufig schon im voraus, wie gegnerische Einheiten vorrücken müssen, um Hindernissen auszuweichen.



"Die wahre Kunst der Kriegsführung besteht darin, zu ahnen, wer sich auf der anderen Seite des Berges aufhält".

Duke of Wellington

Bewegungsmodi

Mit den Bewegungsmodi können Sie festlegen, wie Ihre Einheiten reagieren, wenn Sie auf dem Weg zu Ihrem Zielort auf feindliche Kräfte stoßen. Um bei der Erteilung eines Bewegungsbefehls einen bestimmten Bewegungsmodus auszuwählen, klicken Sie auf den Zielpunkt, und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Neben dem Mauszeiger wird daraufhin ein Menü angezeigt. Wählen Sie bei gedrückter Maustaste den gewünschten Bewegungsmodus für Ihre Einheiten aus. Lassen Sie die Maustaste los, um einen der

folgenden Befehle zu erteilen:

Normal: Die Einheiten rücken ohne Rücksicht auf die gegnerischen Truppen auf das Ziel vor.

Defensiv: Die Einheiten versuchen, gegnerischen Truppen auszuweichen. Sie setzen ihren Kurs zum Ziel fort, wenn sie einen ungefährlichen Weg gefunden haben.

Aggressiv: Die Einheiten greifen jede feindliche Einheit an, die in ihre Reichweite gelangt, bewegen sich dabei aber weiter in Richtung auf das Ziel zu.

Abbrechen: Hiermit brechen Sie den Bewegungsbefehl ab.

Einheitenverbände

Sie können ausgewählte Einheiten zu Verbänden zusammenfassen und speichern. Auf diese Weise müssen Sie eine bestimmte Auswahl nicht immer wieder neu erstellen. Die Verbände können jederzeit mit einem Mausklick zurückbeordert oder in den Einsatz geschickt werden. So können Sie Verbände aus Einheiten bilden, die für eine bestimmte Aufgabe besonders geeignet sind, und sie in Marsch setzen, wenn Sie sie brauchen.

Um einen Verband zu erstellen, wählen Sie zuerst die Einheiten aus, die Sie darin aufnehmen wollen. Drücken Sie anschließend die STRG-Taste und dann eine der Zahlentaste (1-0). Wenn Sie die Tasten loslassen, werden die ausgewählten Einheiten unter der Nummer, die Sie gedrückt haben, als Verband gespeichert. Wenn Sie jetzt die entsprechende Zahl auf der Tastatur drücken, werden die Einheiten, die zu dem Verband mit dieser Nummer gehören, ausgewählt und stehen für Ihre Befehle bereit.

BAUWERKE ERRICHTEN

Für die mei[illegible] *7th Legion* müssen Sie einen Stützpunkt [illegible] unterhalten. Auf dieser Basis befindet sich Ihr Hau[illegible] bauen Sie Ihre Einheiten aus und entwickeln [illegible]egien. Da Ihre Basis den Nachschub mit Ressour[illegible] müssen Sie sie mit allen Mitteln verteidigen. [illegible]tützpunkt zerstört wird, ist es nur noch eine Frage der Zei[illegible] Ihre Streitmacht das Zeitliche segnet.

Der Vorgang ist im Prinzip bei allen Bauten ähnlich. Klicken Sie zuerst im Menü am unteren Rand des Hauptfensters auf das Symbol für das Bauwerk, das Sie errichten möchten. Wenn Sie nicht sicher sind, welches Symbol für welches Bauwerk steht, lassen Sie den Mauszeiger einen Moment auf einem Symbol ruhen. Daraufhin wird der Name des Bauwerks angezeigt. Bewegen Sie dann den Zeiger auf den Bereich des Gefechtsfeldes, auf dem Sie das Bauwerk errichten wollen. Der Zeiger nimmt die Form einer gitterartigen Skizze des ausgewählten Bauwerks an. Wenn das Gebäude nicht an der Stelle errichtet werden kann, auf die Sie zeigen, färbt sich das Gitter rot. Bewegen Sie den Zeiger an eine andere Stelle, bis das Gitter beige wird. Klicken Sie dann auf diese Stelle, um mit dem Bau zu beginnen. Wenn Sie es sich anders überlegen und kein Gebäude errichten möchten, klicken Sie statt dessen mit der rechten Maustaste, um den Vorgang abzubrechen.

Häufig erhalten Sie durch den Bau von Gebäuden neue Optionen zum Erstellen von Bauwerken oder Einheiten. Gebäude, durch die neue Bauoptionen entstehen, heißen übergeordnete Bauwerke, und die durch sie erzeugten Optionen werden als Abkömmlinge bezeichnet. Wenn Sie beispielsweise (übergeordnete) Kasernen errichten, erhalten Sie damit die Option, neue Einheiten zu erstellen (Abkömmlinge dieser Kasernen). Nach der Fertigstellung eines übergeordneten Bauwerks werden im Bauwerks-/Einheitenmenü die neuen Bau- und Einheitenoptionen angezeigt. Sie können jederzeit auf ein übergeordnetes Bauwerk auf dem Kampfschauplatz klicken, um dessen „Abkömmlinge" im Bauwerks-/Einheitenmenü anzuzeigen.

HAUPTQUARTIER
Wenn Sie für einen Einsatz eine Basis erricht… müssen, erhalten Sie eine mobile Basiseinheit. Beweg… e die mobile Basis auf den Bereich des Gefechtsf… , auf dem Sie Ihren Stützpunkt bauen wollen. Wenn sic… mobile Basiseinheit an der gewünschten Stelle befin… zeigen Sie mit der Maus darauf. Wenn es möglich ist, an … ser Stelle eine Basis zu konstruieren, erscheint an der Stelle des Mauszeigers die Meldung „EINSETZEN". (Wenn sie nicht angezeigt wird, kann die Basis an dieser Stelle nicht erricht… werden. Verschieben Sie die mobile Basis, und versuchen Sie es erneut.) Klicken Sie auf die mobile Basis, um hier Ih… Hauptquartier einzurichten. Dies ist nun die Kommandozentrale für Ihre Basisoperationen. Wenn Sie dieses Gebäude verlieren, können Sie keine anderen Bauwerke mehr errichten. Schützen Sie Ihr Hauptquartier mit allen Mitteln!

Eine Liste aller Bauwerke, die Sie in *7th Legion* errichten können, finden Sie im Abschnitt „Bauwerke" in der *7th Legion*-Datenbank.

ENERGIE

Bevor Sie auf der Basis weitere Bauwerke konstruieren können, müssen Sie zuerst ein Kraftwerk errichten. Die Kraftwerke versorgen die Basis mit der nötigen Energie.

Der Energiemesser links neben dem Bauwerks-/Einheitenmenü gibt Auskunft über den Energieversorgungsstatus. Hier können Sie das Verhältnis zwischen benötigter und verfügbarer Energie ablesen. Der gelbe Bereich zeigt an, wieviel Energie verbraucht wird. Der blaue Bereich zeigt an, wieviel Energie zur Verfügung steht.

Mit jedem errichteten Bauwerk steigt der Energiebedarf. Wenn Sie Ihre Energieressourcen überstrapazieren, erhalten Sie eine entsprechende Nachricht, und die Operationen werden verlangsamt. Achten Sie daher genau auf den Energiemesser. Wenn er bedrohlich abfällt, sollten Sie zusätzliche Kraftwerke errichten, um die Energiereserven aufzustocken.

KAMPFEINHEITEN ERSTELLEN

Wenn Sie eine Kaserne gebaut haben, können Sie Kampfeinh[illegible]llen. Klicken Sie dazu zuerst auf die Kaserne, u[illegible]baren Kampfeinheiten im Bauwerks-/ Einheitenm[illegible]ten. Klicken Sie anschließend auf das Symbol de[illegible] Sie aufstellen wollen, oder auf eine der Zahlen [illegible]ereich des Symbols, um mehrere Einheiten a[illegible] Eine Statusanzeige oberhalb des Symbols ze[illegible]iel Zeit noch benötigt wird, bevor die Aufstellung abges[illegible]ssen ist. Sobald die Einheit aufgestellt ist, ist sie einsatzbereit. Wenn Sie auf eine Zahl geklickt haben, um mehrere Einheiten zu erstellen, wird die Aufstellung fortgesetzt, bis die angegebene Zahl an Einheiten vor der Kaserne strammsteht oder Ihnen das Geld ausgeht. Wenn Sie keine Credits mehr haben, wird die Produktion bis zum Eintreffen neuer Gelder gestoppt. Wenn Sie auf das Einheitensymbol klicken und die Taste gedrückt halten, nimmt der Cursor die gleiche Form wie beim Einsetzen an. Dadurch wird angezeigt, daß Sie die Einheiten an jeder beliebigen Stelle auf der Karte einsetzen können. Die neuen Einheiten begeben sich an den neuen Standort, sobald dieser errichtet ist.

Wenn Sie auf die Leiste klicken, die den Verlauf der Produktion anzeigt, können Sie die Fertigungsaktivitäten einstellen. Sie stoppen die Produktion endgültig, indem Sie mit der rechten Taste auf die Leiste klicken. Das ist besonders nützlich, falls Sie es sich mit dem Erstellen einer Einheit doch noch anders überlegen.

Im Verlauf des Spiels erhalten Sie die nötige Technologie und die Ressourcen, um bessere Kampfeinheiten und Fahrzeuge zu erstellen. Abhängig davon, welche Art von Einheit Sie aufstellen möchten, müssen Sie unter Umständen zuerst ein übergeordnetes Bauwerk errichten. Wenn dies geschehen ist, können Sie die Truppen wie oben beschrieben aufstellen.

Eine Liste aller Einheiten, die Ihnen im Spiel zur Verfügung stehen, finden Sie in den Abschnitten „Truppen", „Einheiten der 7. Legion" und „Auserwählten-Einheiten" in der *7th Legion*-Datenbank.

Entwicklung Neuer Technologien

Bei bestimmten Einsätzen haben Sie die Möglichkeit, ein Hi-Tech-Labor einzurichten. In dem Labor können Ihre Wissenschaftler Ihre Systeme und Ihre Ausrüstung auf den neuesten Stand bringen und leistungsfähige neue Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände entwickeln.

Immer wenn Sie eine Technologie aktualisieren, wird diese Technologie um eine Stufe aufgewertet. Wenn Sie beispielsweise ein Kraftwerk errichten, wird es Stufe 0 zugeordnet. Wenn Sie anschließend ein Hi-Tech-Labor bauen und das Kraftwerk aufrüsten, wird es auf Stufe 1 aufgewertet und arbeitet effizienter. Sie können Technologien bis zur Stufe 5 aufwerten, doch mit jeder Aufwertung steigen die Kosten für die nächste Aufwertung um das Doppelte.

Eine Beschreibung aller Technologie-Aufwertungen und Innovationen, die im Hi-Tech-Labor zur Verfügung stehen, finden Sie im Abschnitt „Aufwertungen und Neuentwicklungen im Hi-Tech-Labor" in der *7th Legion*-Datenbank.

Das Liebe Geld

Krieg zu führen ist ein kostspieliges Unterfangen. Um die Bauwerke, Einheiten und neue Technologien zu finanzieren, benötigen Sie Geld.

Sie erhalten eine Art Budget in Form von sogenannten „Credits". Diese werden in regelmäßigen Abständen auf Ihr Konto eingezahlt. Ihre Gesamtzahl an Credits wird im linken unteren Bereich des Hauptfensters angezeigt. Immer wenn Sie ein neues Bauwerk errichten, eine neue Einheit aufstellen oder eine neue Technologie entwickeln, werden die dafür anfallenden Kosten von Ihrem Konto abgebucht.

Wie viele Credits Sie bei einer Budgetzuweisung erhalten, hängt von Ihrem militärischen Rang ab. (Weitere Informationen zum Thema Beförderungen finden Sie unter „'Gute Arbeit, Soldat' - Beförderungen".) Kurz gesagt: Je höher Ihr Rang, desto höher das Budget.

"Sie wissen, wie ich über Gewalt denke. Für mich ist die Gewalt moralisch - weitaus moralischer als Kompromisse und Winkelzüge."

Benito Mussolini

AUF IN DEN KAMPF!

EINSATZZIELE

Am Anfang eines jeden Einsatzes werden die Einsatzziele angezeigt. Hier erfahren Sie, was Sie benötigen, um den Einsatz erfolgreich abzuschließen. Sobald das Spiel begonnen hat, erhalten Sie häufig Sonderbefehle. Dabei handelt es sich um untergeordnete Einsätze, die unabhängig von den primären Einsatzzielen sind, und für die Sie nur begrenzt Zeit haben. Wenn Sie diese Sonderbefehle erfolgreich ausführen, erhält Ihre Truppe Extra-Credits oder einen neuen Stützpunkt. Die Sonderbefehlziele werden links im Hauptfenster unter dem Radar angezeigt.

GEGNERISCHE EINHEITEN UND BAUWERKE ANGREIFEN

Da Sie sich im Krieg befinden und diplomatisches Fingerspitzengefühl nicht gefragt ist, geht es bei den meisten Einsätzen darum, gegnerische Gebäude und Einheiten anzugreifen. Wählen Sie dazu eine Einheit oder mehrere Einheiten Ihrer Streitmacht aus, und klicken Sie anschließend auf die gegnerische Einheit oder das Bauwerk, das Sie angreifen wollen. Die ausgewählten Einheiten rücken bis in Feuerreichweite vor und eröffnen das Feuer auf das Ziel. Die Einheiten schießen solange auf das Ziel, bis es zerstört ist, sie selbst zerstört wurden oder bis ihnen neue Befehle erteilt werden.

GEFECHTSKARTEN VERWENDEN

Mit den Gefechtskarten können Sie das Blatt im Kampf entscheidend wenden, indem Sie die Fähigkeiten Ihrer Streitmächte erhöhen oder Ihrem Gegner Schaden zufügen. Bei jeder zweiten Budgetzuweisung erhalten Sie auch eine neue Karte. Das Gefechtskartenmenü befindet sich im rechten oberen Bereich des Hauptfensters. Um eine Karte „auszuspielen", ziehen Sie die gewünschte Karte aus dem Gefechtskartenmenü auf die Einheit(en), auf die sie angewendet werden soll. Manche Gefechtskarten haben eine sofortige und vernichtende Wirkung, andere wiederum zeitigen langsame Veränderungen der Fähigkeiten oder des Verhaltens der betroffenen Einheiten. Neben den Einheiten, die unter dem Einfluß einer Karte stehen, wird für die Dauer der Wirkung der Karte ein kleiner Blitz angezeigt. Eine ausführliche Beschreibung der Wirkungen der jeweiligen Karten finden Sie unter „Gefechtskarten" in der *7th Legion* Datenbank.

BOMBEN

Bomben befinden sich meist in Kisten (siehe „Kisten" weiter unten). Sie können sie aber auch von Ihren Wissenschaftlern in einem Hi-Tech-Labor anfertigen lassen. Wenn Sie eine Bombe ergattert haben, können Sie diese „legen", indem Sie die Einheit, die die Bombe mitführt, anweisen, den Punkt anzugreifen, wo sie explodieren soll (wenn Sie beim Angriff die STRG-Taste gedrückt halten, explodiert die Bombe, unabhängig davon, auf welches Objekt Sie zeigen, sogar bei eigenen Einheiten). Sobald Sie eine Bombe gezündet haben, können Sie sie nicht mehr entschärfen. Wenn eine Einheit, die eine Bombe trägt, vernichtet wird, explodiert diese Bombe sofort. Ein kleines Bombensymbol oberhalb einer Einheit zeigt an, daß sie eine Bombe mitführt. Außerdem blinkt diese Einheit auf dem Radar (vorausgesetzt, in der Nähe befindet sich eine Beobachtungseinheit).

KISTEN

Häufig finden Sie auf dem Gefechtsfeld Kisten, die von anderen Truppen zurückgelassen wurden. Diese Kisten können spezielle Power-Ups enthalten, die die Fähigkeiten Ihrer Einheiten erheblich steigern. Um eine Kiste zu öffnen, bewegen Sie eine oder mehrere Einheiten über die Kiste. Die Wirkung des Kisteninhalts setzt sofort ein und kann alle in der Nähe der Kiste befindlichen Einheiten betreffen. Wenn eine Kiste ein Power-Up mit kurzfristiger Wirkung enthält, wird für die Dauer der Wirkung oberhalb der betroffenen Einheiten ein den Effekt beschreibender Buchstabe angezeigt.

GEGNERISCHE ANGRIFFE

So wie Sie ist auch der Gegner ständig dabei, Strategien zu entwickeln und Einheiten abzukommandieren, die nur eines im Sinn haben: Sie zu vernichten. Daher erleiden Sie früher oder später (meist früher, als Ihnen lieb ist) Angriffe Ihres Widersachers. Gegnerische Einheiten werden auf Ihre Einheiten und Gebäude feuern, um Ihre Streitmacht vom Boden des Planeten zu tilgen. Auch die Gegenpartie kann Gefechtskarten, Bomben und Kisten gegen Sie einsetzen.

VERLUSTE IM GEFECHT

Das Radar ist Ihre beste Waffe gegen feindliche Angriffe. Behalten Sie die Truppenbewegungen Ihres Gegners im Auge (die roten Punkte auf dem Radar). Wenn Sie massive Truppenaufmärsche registrieren, schicken Sie Ihre Einheiten zu dem entsprechenden Ort, um zu verhindern, daß Ihr Kontrahent die Oberhand gewinnt. Achten Sie besonders auf gegnerische Aktivitäten in der Nähe Ihrer Basis. Sind gegnerische Truppen erst einmal in Ihren Stützpunkt eingedrungen, ist es sehr schwer, sie zu stoppen, vor allem, wenn Sie nicht darauf vorbereitet sind.

VERLUST VON KAMPFEINHEITEN

Bei jeder bewaffneten Auseinandersetzung kommt es zu Verlusten. Im Kampf werden Ihre Infanterie- und Kampffahrzeuge unweigerlich durch den Beschuß des Gegners beschädigt. Jede Einheit kann einen gewissen Grad an Beschädigung verkraften, bevor sie zerstört wird. Eine Leiste unterhalb einer Einheit zeigt ihren aktuellen Gesundheitsstatus an. Färbt sich diese Leiste gänzlich schwarz, bedeutet dies das Ende der Einheit. Wieviel Schaden eine Einheit einstecken kann, hängt von ihren Fähigkeiten und ihrem aktuellen Rang ab (siehe „'Gute Arbeit, Soldat' - Beförderungen").

FAHRZEUGE REPARIEREN UND VERWUNDETE INFANTERIEEINHEITEN HEILEN

Der Verlust von Infanterieeinheiten und Fahrzeugen mindert nicht nur Ihre militärische Macht. Verlorene Einheiten zu ersetzen, ist außerdem sehr kostspielig. Wenn Sie sich um verwundete und beschädigte Einheiten rechtzeitig kümmern, sparen Sie die Zeit und das Geld, das es kosten würde, sie zu ersetzen. Außerdem erhält dies die Kampfkraft der Truppe.

In bestimmten Einsätzen haben Sie die Möglichkeit, Krankenhäuser und Reparaturbuchten zu errichten. In den Krankenhäusern werden die verwundeten Infanteristen behandelt. In den Reparatureinrichtungen werden beschädigte Fahrzeuge und Angriffsroboter instandgesetzt. Es kann jeweils nur eine Einheit behandelt bzw. repariert werden.

Krankenhäuser

Wenn Sie ein Krankenhaus gebaut haben, wählen Sie die Einheit aus, die Sie heilen wollen, und bewegen Sie sie zum Vordereingang des Krankenhauses. Die Einheit wird daraufhin behandelt und Ihre Gesundheit wiederhergestellt.

Reparaturbuchten

Wenn Sie eine Reparaturbucht gebaut haben, wählen Sie die Einheit aus, die Sie reparieren wollen, und bewegen Sie sie zur Reparaturplattform. Ihre Mechaniker tun ihr Bestes, um die Fahrzeuge wieder voll funktionstüchtig zu machen. Bei schwer beschädigten Fahrzeugen werden Gefechtstürme und Karosserie nicht wiederhergestellt.

Priester

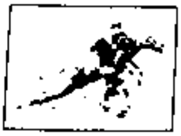
Priester sind mysteriöse Gestalten aus der Unterwelt, die sich Einheiten ihrer Wahl anschließen und sie segnen oder deren Wunden heilen. Um eine Einheit zu segnen, wählen Sie einen Priester aus, und bewegen Sie ihn auf die gewünschte Einheit. Der Mauszeiger nimmt daraufhin eine besondere Form an. Klicken Sie auf die Einheit, um sie zu segnen bzw. zu heilen.

BESCHÄDIGUNG UND VERLUST VON BAUWERKEN

Gegnerische Einheiten werden Ihre Basis und deren Gebäude angreifen, um Ihre Streitmacht zu schwächen. Jedes Gebäude kann einen gewissen Grad an Beschädigung verkraften, bevor es so zerstört wird, daß es nicht mehr repariert werden kann. Wenn Sie auf ein Bauwerk klicken, erscheint darunter eine Statusanzeige, die Auskunft über die strukturelle Integrität des Bauwerks gibt. Färbt sich diese Anzeige gänzlich schwarz, stürzt das Bauwerk in sich zusammen.

BAUWERKE REPARIEREN

Bevor ein Gebäude gänzlich zerstört ist, können Sie es reparieren. Klicken Sie dazu auf die Statusanzeige des Gebäudes. Daraufhin beginnen sofort die Reparaturarbeiten an dem Gebäude, die so lange andauern, bis es möglichst vollständig wiederhergestellt ist oder Ihnen das Geld ausgeht. Während der Reparaturen werden zur Finanzierung der Arbeiten Credits von Ihrem Konto abgezogen. Mit Hilfe der Taste R können Sie die Reparaturarbeiten an ausgewählten Gebäuden unterbrechen oder wieder aufnehmen.



"Wenn Du den Feind und Dich selbst kennst, brauchst Du das Ergebnis von Hunderten von Schlachten nicht zu fürchten."

Sun Tzu

„Gute Arbeit, Soldat" - Beförderungen

Ihr militärischer Rang und der Ihrer Truppen spiegelt Ihre Erfahrung und Ihren Erfolg im Kampf wider. Es gibt insgesamt sechs Spielerränge und vier Infanterieränge (siehe nachfolgende Listen). Sie beginnen das Spiel als Sergeant. Mit steigender Erfahrung und dank militärischer Erfolge steigen Sie auf der Rangleiter kontinuierlich nach oben.

Ihr aktueller Rang wird durch ein sich drehendes Rangsymbol im linken unteren Bereich des Hauptfensters angezeigt.

Spielerränge

Ihr Kommandantenrang hängt davon ab, wie viele Gegner Ihre Einheiten ausgeschaltet haben. Je höher Ihr Rang, desto mehr Credits erhalten Sie bei einer Budgetzuweisung.

Hier sind die verschiedenen Ränge (niedrige Ränge zuerst):
1. Sergeant
2. Sergeant Major
3. Lieutenant
4. Major
5. Colonel
6. General

Einheitenränge

Auch Ihre Einheiten können abhängig von der Leistung im Gefecht befördert werden. Je höher der Rang einer Einheit, desto schneller bewegt sie sich und desto größeren Schaden richtet sie an. Außerdem kann sie mehr Schaden verkraften, wenn sie getroffen wird.

Steuerungen für Fortgeschrittene

Schnelltaste	Funktion
STRG + LMK	Hiermit können Sie einen Angriff auf Ihre eigenen Einheiten oder Gebäude forcieren.
ALT EINGABETASTE	Spiel anhalten und auf Symbolgröße verkleinern.
ALT F4	Programm sofort beenden.
ESC	Hauptmenü aufrufen.
STRG + 1-0	Verband speichern.
1–0	Gespeicherten Verband zurückbeordern.
R	Reparaturarbeiten ein-/ausschalten (für ausgewähltes Gebäude).
EINGABETASTE	Nachricht an alle schicken.
UMSCHALT + LMK auf Einheit	Einheit zu aktueller Gruppe hinzufügen.
RMK auf Einheit	Alle alliierten Einheiten auf dem Gefechtsfeld auswählen, die die gleiche Aktion ausführen.
POS1	Ansicht auf Basis zentrieren.
ENDE	Zurück zu der Ansicht gehen, in der Sie die Taste Ende gedrückt haben.
I	Radar auf Infrarotanzeige umschalten.
TABULATORTASTE	Radar ein-/ausschalten.
S	Einheiten stoppen.
V	Ansicht auf gewählte Einheit(en) zentrieren.

OPTIONSMENÜ

Sie können jederzeit die Esc-Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen und das Optionsmenü aufzurufen. In diesem Menü können Sie folgende Auswahl treffen:

SPIEL FORTSETZEN

Hiermit wird das Spiel an der Stelle wiederaufgenommen, an der Sie es mit der Esc-Taste unterbrochen haben.

OPTIONEN:

Hiermit können Sie die Sound- und Grafikoptionen für das Spiel festlegen.

SPIEL SPEICHERN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Spiel an dem Punkt speichern wollen, an dem Sie die Esc-Taste gedrückt haben. Geben Sie in eines der leeren Felder einen Namen für das zu speichernde Spiel ein (oder überschreiben Sie ein zuvor gespeichertes Spiel), und drücken Sie die Eingabetaste, um das Spiel zu speichern.

So können Sie beispielsweise ein Spiel speichern, bevor Sie einen risikoreichen Angriff wagen bzw. wenn eine gefährliche Situation bevorsteht, oder wenn Sie glauben, es handele sich um einen günstigen Punkt, an dem Sie ein Spiel nach einer Niederlage wieder aufnehmen können.

SPIEL LADEN

Hiermit können Sie das aktuelle Spiel verlassen und ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Sie haben die Auswahl zwischen zehn gespeicherten Spielen.

EINSATZ NEU STARTEN

Hiermit starten Sie den aktuellen Einsatz neu.

AKTUELLES SPIEL BEENDEN

Hiermit können Sie das aktuelle Spiel verlassen, ohne *7th Legion* zu beenden.

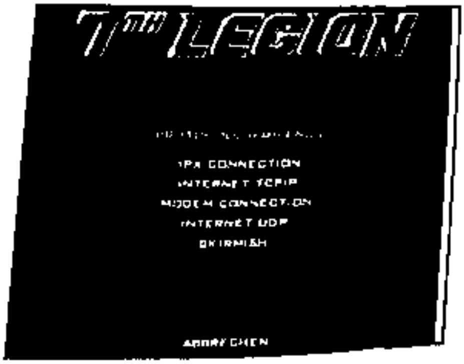
PROGRAMM BEENDEN

Hiermit beenden Sie *7th Legion* und kehren zu Windows zurück.

MULTIPLAYER-SPIELE

7th Legion unterstützt verschiedene Multiplayer-Protokolle. Detailliertere Setup-Anweisungen erhalten Sie in Ihrer Windows 95-Dokumentation oder bei Ihrem Netzwerkverwalter.

PROTOKOLL AUSWÄHLEN



WINSOCK IPX/TCP (LAN)

7th Legion unterstützt das Spielen im lokalen Netzwerk unter Verwendung des IPX- bzw. TCP-Protokolls. Sie benötigen dazu ein IPX- oder TCP-kompatibles Protokoll für Ihre Netzwerkkarte. Ihr Netzwerkverwalter kann die notwendigen Anpassungen an Ihren Windows 95-Netzwerkeinstellungen vornehmen und die benötigten Treiber auf Ihrem Computer installieren.

MODEMVERBINDUNG

Um *7th Legion* mit zwei Personen über eine Modemverbindung zu spielen, benötigen Sie und Ihr Gegenspieler ein Windows 95-kompatibles Modem mit 28.800 bps oder schneller. Um eine Modemverbindung zu einem anderen Computer herzustellen, müssen Sie oder Ihr Gegenüber die Modemnummer des jeweils anderen Spielers eingeben, wenn dazu aufgefordert wird.

INTERNET UDP

7th Legion unterstützt Multiplayer-Spiele über das Internet. Alle Spieler müssen eine Internet-Verbindung mit Hilfe des Winsock-Protokolls und ein Modem mit 28.800 bps oder schneller. Um mit anderen Spielern ein Spiel im Internet zu starten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Alle Spieler müssen sich im Internet anmelden.

2. Der *gastgebende* Spieler (Host) wählt *Ausführen* im Start-Menü von Windows 95 und gibt im Dialogfeld „Ausführen" folgendes ein: WINIPCFG.EXE. Dadurch wird ein Fenster aufgerufen, in dem die IP-Adresse des Hosts angezeigt wird. Die richtige Netzwerkkarte muß ausgewählt sein.

3. Der Host teilt dann den *teilnehmenden* Spielern (telefonisch, per E-Mail etc.) seine IP-Adresse mit.

4. Daraufhin können alle Spieler *7th Legion* starten und im Hauptmenü die Option „Multiplayer-Spiel" auswählen.

5. Der Host wählt im nächsten Fenster *Spiel erstellen* (Internet-UDP) aus. Die teilnehmenden Spieler wählen *Spiel beitreten* (Internet-UDP), geben die IP-Adresse des Hosts an und klicken auf *Verbinden*.

SCHARMÜTZEL

Hierbei handelt es sich um ein Spiel für eine Person, in dem Sie auf einer beliebigen Multiplayer-Karte gegen computergesteuerte Spieler antreten können. Für diese Option benötigen Sie keine Netzwerk- oder Internet-Verbindung.

Setup eines Multiplayer-Spiels

Wählen Sie „Multiplayer-Spiel" im Hauptmenü, um Ihren Namen einzugeben, ein Spiel zu erstellen oder sich einem Spiel anzuschließen. Wenn Sie ein Spiel erstellt oder sich einem bestehenden Spiel angeschlossen haben, werden Sie zur Wahl eines Multiplayer-Protokolls aufgefordert. Im

Setup-Menü werden alle Spieler aufgelistet, die an dem aktuellen Multiplayer-Spiel teilnehmen wollen. Der Name des Spielers, der die Rolle des Hosts übernimmt, steht ganz oben in der Liste. Jeder Spieler kann entweder die 7th Legion oder die Auserwählten wählen. Mit „AW" und „7th" können Sie zwischen den beiden Streitmächten wechseln.

DIE ROLLE DES HOSTS IN EINEM MULTIPLAYER-SPIEL ÜBERNEHMEN

Der Spieler, der ein neues Multiplayer-Spiel erstellt, wird als Host bezeichnet. Er stellt die „Regeln" für das Spiel auf.

Diese Regeln werden vom Host vor dem Beginn eines Spiels im Setup-Menü für ein Multiplayer-Spiel ausgewählt. Dies sind die Setup-Optionen:

Schwierigkeitsgrad: Diese Option wird nur verwendet, wenn computergesteuerte Spieler (KI-Spieler) am Spiel teilnehmen. Sie können zwischen drei Schwierigkeitsgraden auswählen: Schwer, Mittel und Leicht. Mittel ist der empfohlene Schwierigkeitsgrad, wenn Sie *7th Legion* zum ersten Mal spielen. Wenn Sie nach einer Weile der Meinung sind, daß das Spiel zu hart oder zu einfach ist, starten Sie das Spiel neu, und wählen Sie einen geeigneteren Schwierigkeitsgrad aus. Der Schwierigkeitsgrad eines aktuellen Spiels kann nicht geändert werden.

Umgebung: Hiermit legen Sie fest, ob das Spiel zur Tages- oder Nachtzeit stattfindet.

Technologiestufe: Sie können zwischen drei Technologiestufen auswählen:

Bei *Hi-Tech* werden alle Gebäude- und Technologieoptionen des Spiels geladen.

Bei *Med-Tech* werden weder die Minen- und Supergeschützstellungsoptionen noch die Aufwertungsoptionen des Hi-Tech-Labors geladen.

Bei *Lo-Tech* werden die Minen-, Supergeschützstellungs-, und Roboterhangaroptionen nicht geladen. Die Hi-Tech-Labors können nur hinsichtlich ihrer Energie aufgewertet werden.

Credits: Hiermit legen Sie fest, mit wie vielen Credits die Spieler in den Kampf ziehen. Der höchste Start-Credit beträgt 75.000.

Spieltyp: Legt fest, in welchem Multiplayer-Modus gespielt wird.

Normal
Dies ist eine Schlacht um die Weltherrschaft. Das Spielziel ist die vollständige Vernichtung des Gegners. Die Streitmacht, die das Gefecht übersteht, gewinnt.

Fahnenraub

Jeder Spieler muß versuchen, die Fahne eines Kontrahenten zu stehlen. Wenn er eine Fahne ergattert hat, muß der betreffende Spieler zu seiner Basis zurückkehren und die Fahne am Fahnenmast neben der Basis hissen. Der erste Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat das Spiel gewonnen. Die Stützpunkte sind unzerstörbar, allerdings können weiter Gebäude zerstört werden.

Karte: Hiermit legen Sie fest, welche der verfügbaren Karten im Spiel verwendet wird.

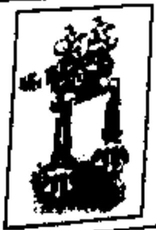
Nachricht senden: Klicken Sie hierauf, um eine Nachricht an alle Spieler zu senden. Drücken Sie nach der Eingabe der Nachricht die EINGABETASTE, um die Nachricht zu senden.

Starten: Hiermit starten Sie das Multiplayer-Spiel

Verlassen: Hiermit verlassen Sie das Setup-Menu für das Multiplayer-Spiel. Wenn der Host das Spiel verläßt, wird das aktuelle Setup verworfen und das Spiel abgebrochen.

Ein Multiplayer-Spiel Betreiben

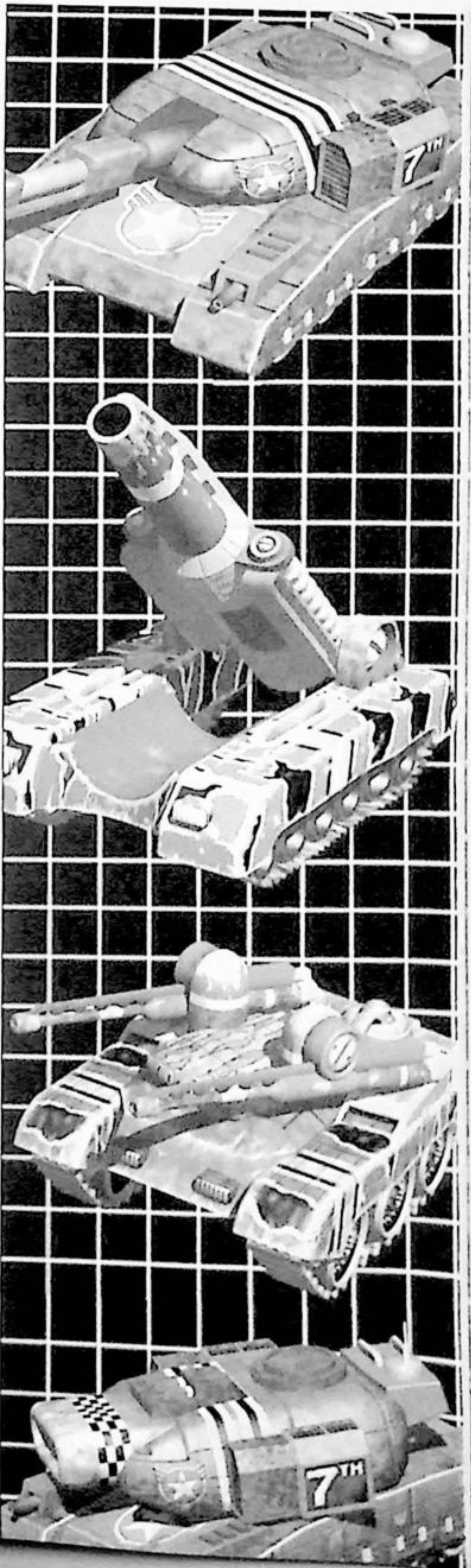
Die Streitmacht eines jeden Spielers erhält eine andere Farbe. Die Einheiten und Gebäude des jeweiligen Spielers sowie die Punkte auf dem Radarschirm sind entsprechend farblich gekennzeichnet. Die Farben der Spieler und ihre Namen werden unter dem Radar angezeigt.



"Mit dem Rücken zur Wand und in festem Glauben an unsere Sache muß jeder von uns bis zum Letzten kämpfen."

Earl Haig

7TH LEGION-DATENBANK



7th Legion-Datenbank

Ein guter Kommandant weiß stets, wie es um die Moral, Stärke und Ressourcen seiner Streitmacht bestellt ist. Dieser Abschnitt enthält Hintergrundinformationen und Details über die Streitmächte, Einheiten, Bauwerke und Gefechtskarten in 7th Legion.

Die Streitmächte

DIE AUSERWÄHLTEN

Obwohl der Öffentlichkeit der Planetenevakuierungsplan (P.E.P.) als umfassendes Konzept zur interstellaren Rekolonisierung vorgestellt wurde, war dem P.E.P.-Exekutivrat von vornherein klar, daß eine Evakuierung in diesem Ausmaß vom logistischen Aufwand her unmöglich zu bewältigen gewesen wäre.

Statt dessen nahm der Rat heimlich eine natürliche Auslese vor: Diejenigen, die für das Überleben die günstigsten Eigenschaften mitzubringen schienen, wurden für die Evakuierung ausgewählt. Zu diesen „Auserwählten" gehörten die intelligentesten, athletischsten und innovativsten Menschen der Erde. Allerdings mußte der Rat aufgrund der horrenden Kosten des P.E.P. auch solchen Leuten die Türen öffnen, die die größten finanziellen Zuschüsse für das Programm aufbrachten.

Aus diesem Grund waren die Auserwählten ein Sammelbecken der Extreme: die besten und die schlimmsten Exemplare der Gattung Mensch unter einem Dach versammelt: Selbstlose Humanisten neben egozentrischen Megalomanen, engagierte Wissenschaftler neben dekadenten Berühmtheiten und brillante Militärstrategen neben brutalen Diktatoren. Eine aus der Not geborene Allianz der Elite und der Reichen.

Während einige der Auserwählten Mitleid für die auf der Erde Zurückgelassenen empfanden, waren die meisten von ihnen der Überzeugung, daß sie das einzig Mögliche taten, um das Überleben der Menschheit zu garantieren. Ein Großteil war der Meinung, daß der Zusammenbruch des Ökosystems der Erde eine unausweichliche Folge des Aussetzens der natürlichen Auslese war. Statt auf natürliche Weise eliminiert zu werden, bevölkerten die Schwachen und Minderbemittelten die ganze Erde.

Aus diesem Grund fühlten sich die Auserwählten berufen, die Aufgabe zu erfüllen, der die Natur nicht mehr nachkommen konnte: die Erde von den Schwachen zu befreien, um Platz für die Starken zu schaffen...

DIE 7. LEGION

Vor dem Planetenevakuierungsplan war die Erde ein riesiger Müllhaufen. Von Epidemien und Umweltkatastrophen heimgesucht, rächte sich der Planet auf schreckliche Weise an den Millionen, die von den Auserwählten zurückgelassen wurden. Es dauerte Jahrhunderte, bis das Ökosystem des Planeten sich zu regenerieren begann und die Überlebenden in der Lage waren, eine neue Zivilisation aufzubauen.

Die 7. Legion ist die mächtigste der sieben großen militärischen Legionen auf der Erde. Ihre Mitglieder sind Nachkommen der Menschen, die vor Hunderten von Jahren von den Auserwählten zurückgelassen worden waren - der Armseligen, die vom P.E.P.-Exekutivrat für minderwertig befunden wurden oder nicht genug Geld hatten, um sich einen rettenden Platz zu erkaufen.

Jahrhunderte des Leidens und der Entbehrung auf einem Planeten, der für seine Bewohner mehr ein Fluch als eine Heimstatt war, haben aus diesen Menschen harte und unerbittliche Überlebenskünstler werden lassen. Sie sind stolz darauf, trotz der schier unüberwindbaren

Schwierigkeiten überlebt zu haben. Allen Widernissen trotzend ließen sie eine schon im Sterben liegende Zivilisation wieder aufleben und stellten so unter Beweis, daß ihre Intelligenz und ihre Erfindungsgabe den Fähigkeiten der scheinbar Überlegenen, der Auserwählten, in nichts nachstand.

Die Mythen und Legenden, die über die Auserwählten von Generation zu Generation überliefert wurden, haben bei den Mitgliedern der 7. Legion tiefe Spuren des Hasses hinterlassen, des Hasses auf die, die sich einst anmaßten, über sie zu richten. Stets wachsam harren sie der Rückkehr der Auserwählten, aufs Äußerste entschlossen, das zu verteidigen, was sie auf den Gebeinen ihrer Vorfahren neu aufgebaut haben.

Truppen (in beiden Streitmächten)

Alle Soldaten tragen sogenannte Biorüstungen. Es handelt sich dabei um Exoskelettanzüge, die mit dem neuralen System des Trägers verknüpft sind und alle muskulären Vorgänge verstärken. Hochentwickelte Wahrnehmungssysteme verkürzen die Reaktionszeit des Trägers. Die Rüstung selbst widersteht mehreren Salven eines Lasergewehrs.

MG-Schütze **Preis: 500**

Diese Infanteristen sind mit Lasergewehren und Standard-Biorüstungen ausgestattet. Obwohl sie relativ schwach bewaffnet sind, können sie aufgrund ihrer Geschwindigkeit und der hohen Feuerrate ihrer Lasergewehre ziemlichen Schaden anrichten, wenn sie in Gruppen angreifen.

Esklaven **Preis: 1.500**

Diese Biester gibt es in zwei „Ausführungen":

Mit Hilfe genetischer Manipulation haben die Auserwählten ein besonders furchterregendes Biest erschaffen, das über kybernautische Prothesen und implantierte Waffen verfügt.

Auch die 7. Legion besitzt Esklaven, die sie von den

Kriegsherren der Unterwelt erstanden haben. Durch Auslese haben die Kriegsherren eine besonders unterwürfige und besonders kriegerische Abart dieser phantastischen Wesen gezüchtet.

Mörsereinheit **Preis: 1.600**

Diese erfahrenen Soldaten sind mit Mörserwaffen ausgerüstet, die sich besonders gut für Angriffe auf Gebäude eignen.

Kommandant **Preis: 2.000**

Kommandanten sind kybernetisch modifizierte Soldaten, die häufig über spezielle Augenimplantate, künstliche Lungen und ähnliches verfügen. Sie sind furchtlos und besonders „beliebt" bei ihren Truppen. Außerdem tragen Sie nie Helme, damit sie ihre Opfer und Untergebenen besser fixieren können.

Die Kommandanten tragen Raketenwerfer, die gegen Fahrzeuge mehr ausrichten als die Lasergewehre.

Priester **Preis: 2.200**

Diese mysteriösen Gestalten tauchen manchmal aus der Unterwelt auf, um sich Einheiten ihrer Wahl anzuschließen. Sie fürchten niemanden und dienen der von ihnen erwählten Streitmacht mit Hingabe. Gerüchten zufolge stammen sie von Nomadenstämmen ab, die noch immer in der Unterwelt leben, doch es ist unbekannt, warum sie an die Oberfläche der Erde kommen und sich in die Kämpfe verwickeln lassen.

Die Priester können Einheiten segnen und deren Wunden heilen. Um eine Einheit zu segnen, wählen Sie einen Priester aus und bewegen ihn auf die gewünschte Einheit. Der Mauszeiger nimmt daraufhin eine besondere Form an. Klicken Sie auf die Einheit, um sie zu segnen (zu heilen). Wenn ein Priester etwas segnet, wird seine eigene Energie dabei verbraucht. Daher wirkt sich diese Funktion jedesmal negativ auf die Gesundheit des betreffenden Priesters aus.

Werden zuviele Einheiten mit dem Segen bedacht, kann das den Priester das Leben kosten.

Mit Hilfe von Gefechtskarten können die Priester besondere Angriffe ausführen. Um einen solchen Spezialangriff auszuführen, legen Sie eine Karte auf dem Priester ab, und greifen Sie anschließend das gewünschte Objekt an (Sie können auch die STRG-Taste gedrückt halten und den Boden angreifen). Damit wird die Energie der Karte für den Spezialangriff freigesetzt.

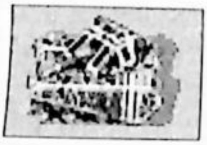
Einheiten der Auserwählten

PANZER

Marauder **Preis: 3.000**

Ein leichter Panzer mit einem Zwillingsgeschütz kleinen Kalibers. Der Marauder hat nur eine leichte Panzerung, doch seine Schnelligkeit und seine hohe Feuerrate machen ihn zu einer vielseitig einsetzbaren Waffe beim Angriff auf Fußtruppen.

Oppressor **Preis: 4.000**

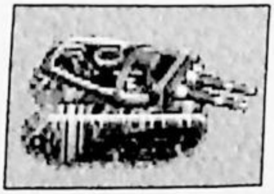


Ein mittelschwerer Panzer, der für den Einsatz gegen andere Panzerfahrzeuge gedacht ist. Er ist mit einer großkalibrigen panzerbrechenden Kanone bewaffnet. Für die Zerstörung von Gebäuden und gegnerischen Fahrzeugen einfach ideal.

Avenger **Preis: 3.800**

Das schwere Geschütz dieses Kampfpanzers eignet sich hervorragend für Angriffe aus großer Entfernung. Die Kanone ist allerdings nicht turmmontiert, so daß der Tank stoppen muß, um feuern zu können. Der Avenger kann enormen Schaden zufügen, besonders wenn der Gegner unvorbereitet ist. Allerdings muß er gut geschützt werden, denn er ist schlecht gepanzert und daher für den Nahkampf ungeeignet.

Annihilator **Preis: 7.000**



Ein schwerer Panzer mit einem Zwillingsgeschütz großen Kalibers. Dank der guten Panzerung ist dieser Tank sehr widerstandsfähig und kann tief ins Kampfgetümmel eindringen.

ANGRIFFSROBOTER

Dominator **Preis: 5.750**

Ein vielseitiges, gut gepanzertes Waffensystem mit schnellfeuernden Zwillingslasern. Dieses Panzerfahrzeug wurde vor allem zur Auslöschung von Verteidigungseinheiten konzipiert. Für den Angriff auf Gebäude sind andere Systeme besser geeignet.

Venom Typhoon **Preis: 8.000**

Dieses von einer Spinne inspirierte Gefährt trägt auf seinem Rücken einen Art Stalinorgel, die weitreichende „Giftraketen" verschießt. Während des Aufladens muß dieser Roboter geschützt werden.

Obliterator **Preis: 7.500**

Eine Weiterentwicklung und Verbesserung des Dominators, die über eine bessere Panzerung und zusätzliche Laser mit extremer Feuerkraft verfügt. Das Auftauchen dieses Gefährts löst beim Feind Panik aus und stärkt die Moral aller alliierten Truppen in seiner Nähe.

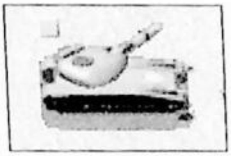
Pyroklast **Preis: 8.000**

Eine Weiterentwicklung des Venom Typhoons. Eine todbringende, flammenversprühende Waffe, die für den Nahkampf besonders geeignet ist. Darüber hinaus ist der Pyroklast mit zielgenauen Lasern bestückt, mit denen er Truppen und Fahrzeuge auch aus einiger Distanz erledigen kann.

Einheiten der 7. Legion

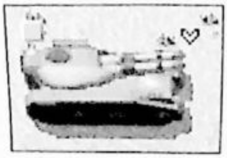
PANZER

Crusader **Preis: 3.000**



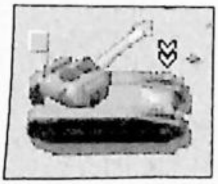
Ein leichter Panzer, der sehr gut gepanzert, aber auch etwas langsamer ist. Er ist mit einer einzelnen durchschlagskräftigen Granate bewaffnet. Dieser Panzer war während der Interlegionenkriege die Hauptwaffe der 7. Legion und wird von vielen Panzerkommandanten immer noch bevorzugt.

Crucifier **Preis: 4.000**



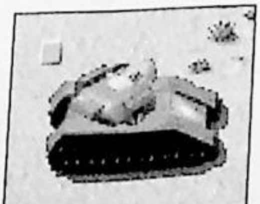
Dieser mittelschwere Panzer ist eine der neuen Entwicklungen, die von der Technologiedivision der 7. Legion konzipiert wurden. Mit seinen zwei Destruktorgeschützen kann dieser Tank leichtere Einheiten und kleinere Gebäude in kleine handliche Einzelteile zerlegen.

Tormentor **Preis: 4.000**



Diese Artilleriepanzer verfügen über ein weittragendes, turmmontiertes Geschütz, so daß der Panzerschütze auch während der Fahrt Granaten auf feindliche Einheiten abschießen kann.
Obwohl die Geschütze dieses Panzers nicht so viel Schaden anrichten wie die der festmontierten Geschütze des Avenger-Panzers der Auserwählten, steht der Tormentor dem Avenger in puncto Reichweite in nichts nach und übertrifft ihn in bezug auf Wendigkeit.

Purifier **Preis: 7.000**

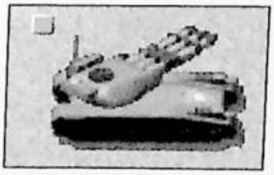


Dieses Waffensystem ist mit einem Hi-Tech-Mechanismus ausgestattet, dessen genaue Funktionsweise selbst den Kommandanten unbekannt ist. Das einläufige Geschütz verschießt Blitzschläge, die eine Schneise der Zerstörung in die gegnerischen Einheiten schlagen. Gegen Gebäude richtet dieses System allerdings nicht allzu viel aus.

Einen Purifier befehlen zu dürfen, ist fast so ehrenhaft wie das Führen eines Faith-Hammer-Panzers.

Faith-Hammer **Preis: 7.500**

Dies ist die zerstörerischste Waffe auf dem Schlachtfeld. Sie ist mit drei Destruktorkanonen bestückt. Einem Angriff mit einem Faith-Hammer kann keine Einheit „widerstehen". Die Anwesenheit dieses Panzers auf dem Gefechtsfeld hat extrem abschreckende Wirkung.



Nur erfahrene Panzerkommandanten dürfen dieses Fahrzeug steuern, und jeder von ihnen wird offiziell zum Priester geweiht.

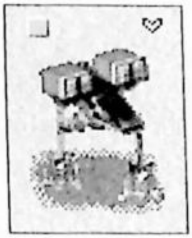
ANGRIFFSROBOTER

Inquisitor **Preis: 5.750**

Mit seinen Hochenergielasern verbreitet dieser Roboter auf dem Gefechtsfeld Furcht und Schrecken. Die niedrige Feuerrate (niedriger als die des Dominators der Auserwählten) ist für die Kommandanten der 7. Legion kein Problem, da sie dem Feind ohnehin lieber einzelne, aber vernichtende Schläge versetzen, als ihn mit mehreren kleinen Stößen zu zermürben. Die Fahrer dieser Panzer machen sich einen besonderen Spaß daraus, ihren Gegnern „auf die Füße zu treten". Die Laserwaffen des Inquisitors fahren in den härtesten Stahl wie ein heißes Messer in weiche Butter.

Revelator **Preis: 7.500**

Dieser Tank ist mit Standard-Zwillingslasern und Raketenpaketen ausgerüstet, die im Gefecht ein absolutes Plus darstellen. Er verfügt über eine starke Panzerung und einen Hitzezerteiler, der die Energiezufuhr der Laser verstärkt. Sein Anblick läßt die Herzen der 7. Legion höher schlagen, denn mit seiner Hilfe lassen sich tiefe Breschen in die Verteidigungslinien feindlicher Truppen schlagen.



Nova **Preis: 7.600**

Dieses Waffensystem teilt schwere und zielgenaue Raketenschläge aus. Seine Reichweite ist nicht so groß wie die des Redeemer, doch er kann mit Leichtigkeit andere Fahrzeuge und Gebäude zerstören. Für den Nahkampf ist der Nova gut gerüstet, doch seine Waffen sind nicht so präzise wie die von laserbestückten Einheiten.

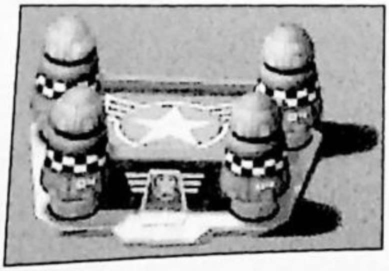
Redeemer **Preis: 8.000**

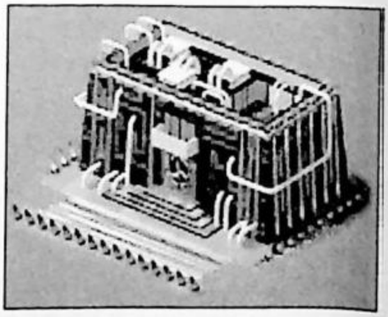
Die Bewaffnung dieser Waffeneinheit besteht aus extrem zerstörerischen Raketen. Aufgrund der Größe der Raketen ist die Aufladezeit allerdings sehr lang. Die Zerstörungskraft und Reichweite dieses Waffensystems bedeuten selbst für hervorragend verteidigte Stützpunkte eine große Gefahr. Mehrere Redeemer zusammen können ein Gebäude mit einem Schlag zerstören. Er ist sehr wendig, doch schlecht gepanzert.

BAUWERKE

Hauptquartier **Kosten: 0**

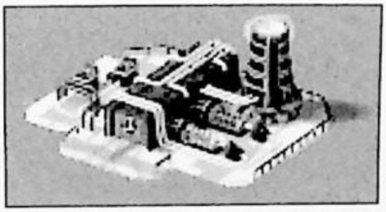
Hier entstehen alle Ihre Bauwerke. Dieses Gebäude wird erstellt, wenn Sie eine Mobile Basis einsetzen. Bevor Sie weitere Bauwerke konstruieren können, müssen Sie zuerst ein Hauptquartier errichten.





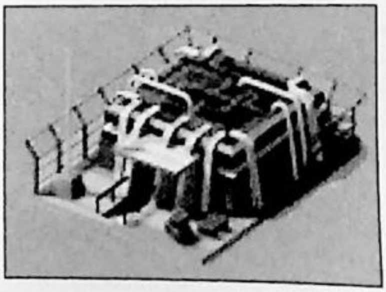
Kraftwerk **Kosten: 1.500**

Die Kraftwerke versorgen alle Ihre Gebäude und Herstellungsvorgängen mit der nötigen Energie. Wenn Ihre Streitmacht wächst, müssen Sie zusätzliche Kraftwerke bauen, um den wachsenden Energiebedarf zu befriedigen. Wenn Ihre Kraftwerke zerstört werden, verfügen Sie nicht mehr über genügend Energie, um Ihren Stützpunkt effizient zu betreiben.



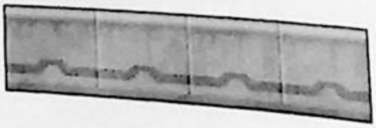
Kaserne **Kosten: 1.500**

Sie müssen eine Kaserne bauen, um Infanterie-Einheiten produzieren zu können. Wie viele Einheiten pro Kaserne zur Verfügung stehen, ändert sich von Stufe zu Stufe.



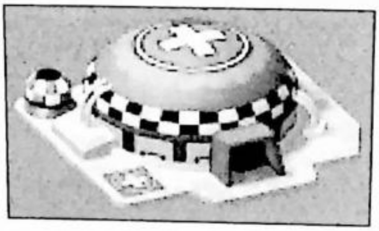
Mauer **Kosten: 150**

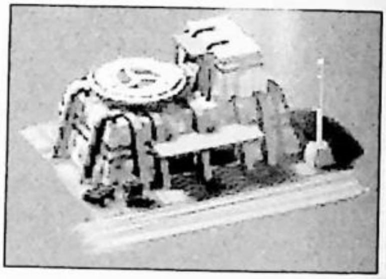
Errichten Sie Mauern, um Ihre Basis vor feindlichen Truppen zu schützen.



Krankenhaus **Kosten: 5.000**

Verwundete Infanterie-Einheiten können im Krankenhaus behandelt und so wieder einsatzfähig gemacht werden.



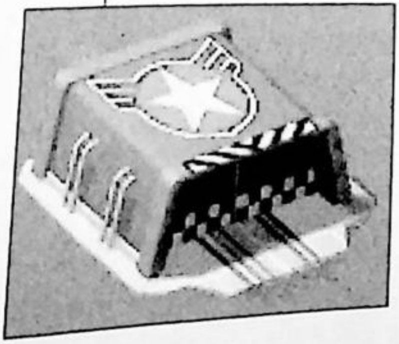


Reparaturbucht **Kosten: 6.000**

Hier können Sie beschädigte Fahrzeuge und Angriffsroboter reparieren.

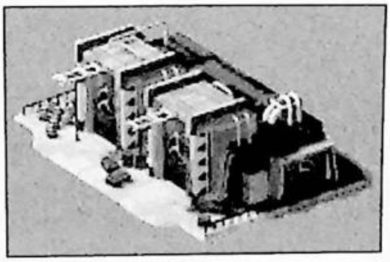
Fahrzeugfabrik **Kosten: 10.000**

In der Fahrzeugfabrik können Sie verschiedenste Panzer bauen, um den gegnerischen Truppen und Gebäuden ordentlich zuzusetzen.



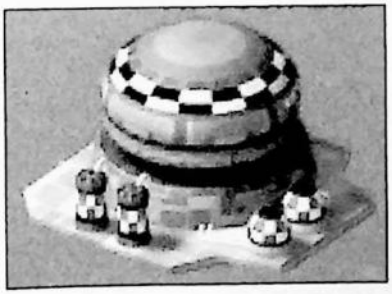
Roboterhangar **Kosten: 20.000**

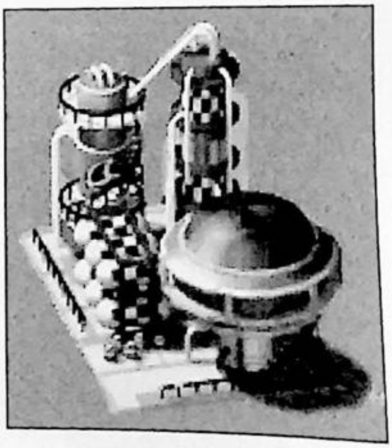
Hier werden die sogenannten Angriffsroboter produziert, die zerstörerische Angriffe auf gegnerische Panzer ausführen können.



Hi-Tech-Labor **Kosten: 12.000**

In dem Labor können die Wissenschafter Ihre Systeme und Ihre Ausrüstung auf den neuesten Stand bringen und leistungsfähige neue Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände entwickeln.





Stationäre Waffen

Stationäre Waffen sind vor allem zur Verteidigung Ihrer Basis notwendig.

Mine **Kosten: 250**

Legen Sie Minen, um gegnerische Fahrzeuge „aufzuhalten".

Geschützstellungen **Kosten: 1.250**

Mit den Geschützstellungen können Sie Angreifer im Zaum halten und so Ihre eigenen Truppen für wichtigere Gefechte einsetzen.

Supergeschützstellungen **Kosten: 3.250**

Haben eine ganz ähnliche Funktion wie die Standard-Geschützstellungen, richten jedoch mehr Schaden an.

Baustufen

Bestimmte Gebäude können Sie nur errichten, wenn Sie zuvor ein übergeordnetes Gebäude erbaut haben. Um zur nächsten Baustufe zu gelangen, müssen Sie zuerst das in Kursivschrift dargestellte Gebäude der vorherigen Baustufe errichten.

Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Mobile Basis	*Kraftwerk*	*Kaserne*
		Mauer

Stufe 4	Stufe 5
Fahrzeugfabrik	Hi-Tech-Labor
Krankenhaus	Reparaturbucht
Geschützstellung	Roboterhangar
	Mine
	Supergeschützstellung

Neuentwicklungen und Aufwertungen im Hi-Tech-Labor

Aufwertung	Kosten	Funktion
Energieaufwertung	1.000	Erhöht den Wirkungsgrad Ihrer Kraftwerke.
Laseraufwertung	4.000	Erhöht den Wirkungsgrad der Laserwaffen.
Granatenaufwertung	3.500	Erhöht den Wirkungsgrad der Granaten.
Gewehraufwertung	2.000	Erhöht den Wirkungsgrad der Gewehre.
Rüstungsaufwertung	1.200	Erhöht den Wirkungsgrad der Körperrüstungen.
Panzerungssaufwertung	1.750	Erhöht den Wirkungsgrad der Panzerungen.

Neuentwicklung	Kosten	Funktion
Bombe	50.000	Erstellt eine Bombenkiste.
Stealth	25.000	Erstellt eine Stealth-Kiste.
Karte enthüllen	22.500	Läßt den Nebel von der Karte und vom Radar verschwinden.

Gefechtskarten

Mit den Gefechtskarten können Sie das Blatt im Kampf entscheidend wenden, indem Sie die Fähigkeiten Ihrer Streitmacht erhöhen oder Ihrem Gegner Schaden zufügen. Die Karten der Stufe 2 und Stufe 3 sind stärkere Versionen der Stufe 1.

1. **Maschinenfluch**
   Gegnerische Einheiten bewegen sich und feuern in Zeitlupe.

2. **Kampfpsychose**
   Betroffene Einheiten bewegen sich und feuern für eine begrenzte Zeit doppelt so schnell.

3. **Kampfpsychose Stufe 2**
   Stufe 2 hält länger an.

4. **Kampfpsychose Stufe 3**
   Stufe 3 hält noch länger an.

5. **Einmal in 100 Jahren**
   Die betroffene Einheit kann jede andere Einheit irgendwo auf der Karte beim nächsten Angriff ausschalten. Diese Karte wird normalerweise zusammen mit einem forcierten Angriff verwendet.

6. **Götterhammer**
   Versetzt den betroffenen Einheiten einen „göttlichen" Hammerschlag. Besonders wirkungsvoll bei Fahrzeugen.

7. **Götterhammer Stufe 2**
   Stufe 2 ist die kräftigere Version.

8. **Unentschieden**
   Alle Einheiten im Spiel erhalten die gleichen Power-Ups und besonderen Fähigkeiten (außer Bomben) wie die Zieleinheit.

9. **Energie-Lutscher**

Entzieht den betroffenen Einheiten alle Power-Ups und besonderen Fähigkeiten.

10. **Kampfbesessen**

Für einen kurzen Zeitraum feuern die betroffenen Einheiten ohne Unterlaß. Die betroffene Einheit kann außerdem auch Bau- und Reparaturarbeiten schneller ausführen. Dieser „Hypermetabolismus" schadet zugleich allen betroffenen Einheiten.

11. **Herrschaft**

Übernimmt die Kontrolle über ausgewählte gegnerische Truppen und alle in unmittelbarer Nähe befindlichen Einheiten.

12. **Feueropfer**

Bringt die betroffenen Einheiten als Feueropfer dar. Ist gegen Fahrzeuge nicht so wirkungsvoll.

13. **Feueropfer Stufe 2**

14. **Todesfaust**

Schädigt *alle* Einheiten der betroffenen Streitmacht. In einem Multiplayer-Spiel können Sie hiermit außerdem Mauern in die Luft sprengen.

15. **Todesfaust Stufe 2**

16. **Chaos**

Betroffene Einheiten verlieren kurzzeitig den Verstand und greifen alles an, was sich in ihrer Nähe befindet, selbst eigene Leute.

17. **Chaos - eine Einheit**

18. Beamer

Beamt alle Einheiten innerhalb eines bestimmten Radius zurück zur Basis.

19. Energie-Klauer

Stiehlt der betroffenen Einheit alle Power-Ups und teilt sie den in der Nähe befindlichen Einheiten der Streitmacht, die die Karte ausspielt, und den aktuell ausgewählten Einheiten zu.

20. Schadenstransfer

Addiert den Gesamtschaden der ausspielenden Streitmacht und fügt ihn der betroffenen Streitmacht zu.

21. Lebenselixier

Heilt alle Einheiten der ausspielenden Streitmacht, indem sie der betroffenen gegnerischen Einheit und allen in ihrer unmittelbaren Nähe befindlichen gegnerischen Einheiten Gesundheit entzieht.

22. Tarnung

Die betroffenen Einheiten tarnen sich mit der Uniformfarbe des Gegners. Ziehen Sie die Karte auf eine Ihrer eigenen Einheiten, und wählen Sie anschließend die gegnerische Einheit aus, deren Farbe Sie annehmen wollen.

23. Infiltration

Nimmt jedes beliebige gegnerische Gebäude ein (außer dem Stützpunkt) auf das die Karte gezogen wird.

24. Radarstörung

Stört das Radar der betroffenen Streitmacht für zwei Minuten.

25. Heiliger Segen
Macht die betroffenen Einheiten gegen alle Karten immun.

26. Heiliger Segen, eine Einheit
Macht eine Einheit gegen alle Karten immun.

27. Es werde Nacht
Stürzt die betroffene Einheit in Dunkelheit (wenn die Option „Viel Detail" ausgewählt wurde).

28. Eiszäpfchen
Läßt betroffene Einheiten erstarren. Eingefrorene Einheiten können mit einem einzigen Schuß ins Jenseits befördert werden.

29. Lichtgestalten
Ruft eine kleine Armee von gruseligen Angriffsrobotern auf den Plan, die auf der Seite der anvisierten Streitmacht kämpfen. Diese Lichteinheiten verschwinden allerdings, wenn sie einmal getroffen werden.

30. Schwarze Legion
Ruft eine Armee von „verstorbenen" MG-Schützen und Kommandanten zurück ins Leben, die auf der Seite der ausspielenden Streitmacht kämpfen.

31. Armageddon
Zerstört alle Einheiten und Bauwerke auf der Karte, bis auf die Basis, die derart Schaden nimmt, daß sie beim nächsten Treffer zerstört wird.

32. Nebelbläser

Entfernt den Nebel von einem noch nicht erforschten Teil des Schlachtfeldes, so daß das Terrain sichtbar wird.

33. Nebelbläser Stufe 2

34. Heiliger Fluch

Verflucht eine Gruppe von Einheiten, so daß positive Karten keine Wirkung auf sie haben.

35. Heiliger Fluch Stufe 2

Der betroffene Spieler kann seine Karten für eine gewisse Zeit nicht ausspielen.

36. Ausgleich

Verteilt alle Credits gleichmäßig auf alle Spieler.

37. Teleport

Ermöglicht den betroffenen Einheiten, in einem Zug zum nächsten ausgewählten Zielort vorzurücken.

38. Stealth

Die betroffenen Einheiten werden für eine gewisse Zeit für den Gegner unsichtbar. Diese Wirkung wird allerdings durch die Nähe zum Gegner, einen schlechten Gesundheitszustand und Angriffe negativ beeinflußt.

39. Stealth Stufe 2

40. Stealth Stufe 3

41. Enthüllung

Enthüllt alle Einheiten, die gerade mit Hilfe einer Stealth-Karte unsichtbar sind.

42. Bares stehlen

Stiehlt ca. 25% der Credits der betroffenen Streitmacht.

43. Bares stehlen Stufe 2

Stiehlt ca. 50% der Credits der betroffenen Streitmacht.

44. Verwüstung

Zerstört alle betroffenen Gebäude, außer den Stützpunkten.

45. Systemstörung

Sabotiert kurzfristig die Produktion in dem betroffenen Gebäude. Das Gebäude produziert statt der ausgewählten Einheit irgend eine andere, zufällige Einheit.

46. Karten zeigen

Deckt die aktuellen Karten einer anderen Streitmacht auf, wenn Sie diese Karte auf eine beliebige Einheit dieser Streitmacht ziehen.

47. Neue Karten

Hiermit erhält die gewählte Einheit neue Karten.

48. Schicksal

Hiermit erhalten alle Spieler neue Karten.

49. Karte stehlen

Deckt die Karten eines anderen Spielers auf und erlaubt Ihnen von diesem Zeitpunkt an, eine der Karten dieses Spielers zu stehlen und statt einer eigenen auszuspielen.

Sobald Sie dies getan haben, wird sein Blatt wieder versteckt.

Sie können den von dieser Karte betroffenen Spieler wechseln, indem Sie die Karte auf einen anderen Spieler ziehen. Dies ist z.B. dann nützlich, wenn Sie keine der Karten des ursprünglich ausgewählten Spielers benutzen wollen.

50. Produktion segnen

Die Produktion in den betroffenen Gebäudearten wird für eine gewisse Zeit beschleunigt. Außerdem hebt die Karte alle Flüche auf, die auf diesem Gebäude lasten.

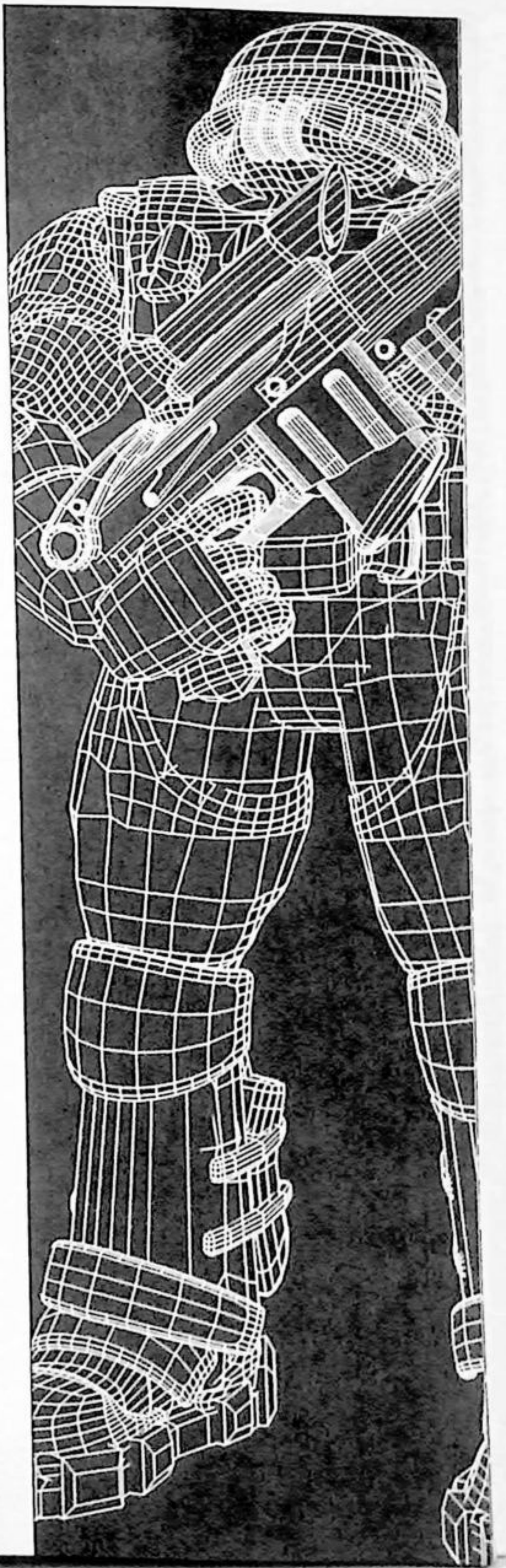
51. Produktion verfluchen

Die Produktion in den betroffenen Gebäudearten wird für eine gewisse Zeit verlangsamt.

52. Joker

??? (Spielen Sie ihn aus, und Sie werden schon sehen.)

KUNDENDIENST



Wenn Sie irgendwelche Fragen zu *7th Legion* oder anderen Produkten von uns haben, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst:

MPS Software Distribution GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

Sie erreichen den MicroProse-Kundendienst montags und mittwochs von 14 bis 17 Uhr unter der Telefonnummer 05241/9464-80.
Sie können uns auch unter der Nummer 05241/9464-94 ein Fax senden.

World Wide Web
www.microprose.com

E-Mail
Service@microprose.de

CompuServe:
Geben Sie **GO GAMBPUB** nach dem "!"-Systemzeichen ein, um unser Kundendienst-Notizbrett bei "Game Publishers B Forum" zu erreichen. Wählen Sie dann "Section 3" für Spectrum HoloByte. Sie können Nachrichten senden und lesen oder Dateien (Demos, Aktualisierungen, Tips zur Fehlerbehandlung usw.) aus dem Menü "Libraries (Files)" laden. Wenn Sie "Head to Head"-Gegner suchen, können Sie **GO MODEMGAMES** eingeben, um im Modem-Games-Forum nach anderen *Hornet: Naval Strike Fighter*-Spielern zu suchen. E-Mail an den Kundendienst können Sie unter der Nummer 76004,2144 senden.

World Wide Web:
Aktuelle Neuigkeiten und Informationen zu MicroProse finden Sie im World Wide Web unter www.microprose.com. Laden Sie Dateien von unserer FTP-Site ftp.microprose.com herunter. Die E-Mail-Adresse unseres Kundendienstes lautet Service@microprose.de.

Wie erhalten Sie technische Unterstützung:

Wenn Sie mit *7th Legion* Schwierigkeiten haben, können wir Ihnen am besten helfen, wenn Sie sich (1) bei Ihrem Anruf in der Nähe Ihres Computers befinden und (2) folgende Informationen bereithalten:

· Die Versionsnummer von *7th Legion*

· Marke und Version des von Ihnen verwendeten Computers

· Marke und Versionsnummer des BIOS Ihres Computers

· Die Gesamtkapazität des auf Ihrem Computer verfügbaren Arbeitsspeichers

· Die Version der DirectX-Treiber

· Marke und Modell des CD-ROM-Laufwerks

· Marke und Modell der Videokarte

· Marke und Modell der Soundkarte

· Marke der Maus und Versionsnummer des Maustreibers

· Marke und Modell des Joysticks

· Eventuell aufgetretene Fehlermeldungen

MITARBEITER

VISION

Programmierung: Paul Andrews
Grafik: Rodney Smith
Zusätzliche Programmierung: Simon Armstrong, Chuck Warner, Aaron Koolen
Zusätzliche Grafik & Animation: Grant Wallis
Musik & Sound: Blair Zuppicich

EPIC MEGAGAMES, INC.

Produktion: Robert A. Allen
Handbucherstellung, -Design & Layout: Mike Forge
Marketing: Mark Rein
Beratung: Jay Wilbur
Öffentlichkeitsarbeit: Craig Lafferty
Ein besonderes Dankeschön an: Dave Carter, Doug Hahn, Edwin Carter, Doug Gibson

MICROPROSE

Produktion: Michael Mancuso

Produktionsassistenz: Stan Yee

Qualitätssicherung: Michael P. Gonos (Testleitung), Ken Schmidt (Multiplayer-Testleitung), Vansouk Linemany, Chris Evans, Yobo Shen, Adam Contreras, Scott Crisostomo, Stewart Holbrook, Jacob Hopkins, Steven Head

Kompatibilität: Hoi Nguyen (Kompatibilitäts-Leitung) und Phill "Monkey Boy" Kenoyer

Leitung Qualitätssicherung: Leon Horne II

Management Produktmarketing: Carter Lipscomb

Öffentlichkeitsarbeit: Kathy Sanguinetti

Voice-Over: Lani Minella, Ekim Osucnam

Leitung Lokalisierung: Daniel Berner

Produktion Lokalisierung: Karen Ffinch

Ein besonderes Dankeschön an: John Csicsery, Caroline de Vera, Kevin Flynn, Derek McLeish, Marissa Ong, Jerome Paterno, Rick Rasay, Bill Schmidt, Rob Sears, Kip Welch, Reiko Yamamoto

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Probleme mit dem Spiel auftreten, können Sie sich an unseren Kundendienst wenden. Da wir Tag für Tag viele Anrufe annehmen, können wir Ihnen besser und schneller helfen, wenn Sie die folgenden Informationen während des Anrufs zur Hand haben:

1. Den korrekten Namen des Spiels
2. Die Art des Computers, auf dem das Spiel betrieben wird
3. Ihre Windows-Version
4. Wieviel Speicher Ihnen zur Verfügung steht
5. Die genaue Fehlermeldung (falls eine gezeigt wurde)
6. Die Version des Spiels
7. Die Größe Ihrer Windows-Swapdatei
8. Den Namen verwendeter alternativer Windows-Front Ends
9. Wieviel konventioneller, Erweiterungs- (XMS) und Expansionsspeicher (EMS) Ihnen zur Verfügung steht.

MSD-BERICHT

Gelegentlich könnte der MicroProse-Kundendienst einen MSD-Bericht von Ihnen anfordern. MSD ist ein Diagnoseprogramm, das dabei helfen kann, die Ursache der meisten Kompatibilitätsprobleme auf Ihrem PC zu ermitteln, wenn Sie unsere Spiele zu betreiben versuchen. Dieses Programm liegt allen Versionen von DOS und Windows™ bei. Benutzer von Windows™ 95 müssen jedoch zunächst das Programm von der Windows™-CD auf Ihre Festplatte kopieren. Dies erfolgt mit Hilfe des folgenden Befehls:

copy d:\other\msd\msd.exe c:\windows\command

Um Ihren MSD-Bericht zu erstellen, verlassen Sie zunächst Windows 3.x oder '95, und legen Sie eine formatierte Diskette in Laufwerk A:. Geben Sie dann folgendes ein:

msd /f a:report.txt

Sie können diesen Bericht ausdrucken oder die Diskette an MicroProse schicken (falls erforderlich).

Microprose-Kundendienst in Deutschland:

Sie erreichen den MicroProse-Kundendienst montags und mittwochs zwischen 14.00-17.00 Uhr unter der Telefonnummer 05241/9464-80. Halten Sie bei Ihrem Anruf bitte Stift und Papier bereit.

Sie können uns auch unter der Nummer 05241/9464-94 ein Fax senden oder unter folgender Adresse an unseren Kundendienst schreiben:

MPS Software Distribution GmbH

Bartholomäusweg 31

33334 Gütersloh

Aufgrund der vielen verschiedenen Hardware-/Software-Konfigurationen für PCs von heute ist es unter Umständen notwendig, daß Sie sich mit Ihrem Computerhändler oder Hardwarehersteller in Verbindung setzen, um Ihr System auf unser Spiel einzustellen.

SOFTWAREFEHLER

In dem unwahrscheinlichen Fall, daß ein Softwarefehler vorliegt, bringen Sie bitte die gesamte Spielpackung mit dem Kaufbeleg dorthin zurück, wo Sie das Spiel erworben haben.

Sollte ein Teil der Verpackung fehlen, oder haben Sie den Eindruck, daß dies der Fall ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler, um Ersatz zu erhalten.

Hinweis: Benutzer von Windows 95 sollten sich vor dem Betreiben dieses Produkts im MS-DOS-Modus vergewissern, daß die MS-DOS-Treiber für Soundkarte, CD-ROM und Maus installiert wurden.

ONLINE-SERVICES

Bulletin Boards

Großbritannien	+44 (0) 1454 327083	(14.400 Baud)
	+44 (0) 1454 327084	(14.400 Baud)
Deutschland	+49 (0) 5241 946484	(28.800 Baud)
USA	+1 510-522-8909	(14.400 Baud)

CompuServe

MicroProse Europa	71333,314
MicroProse Deutschland	74777,3326
MicroProse USA	76004,2144

MicroProse bietet außerdem Public Forums und Library-Bereiche im "Game Publishers Forum B" (GO GAMBPUB)

Internet

E-Mail

Senden Sie eine Nachricht an folgende Adresse, um Unterstützung und Antworten auf Fragen zu erhalten:

support@microprose.com

service@microprose.de (in Deutschland)

FTP

Im MicroProse FTP-Bereich finden Sie eine vollständige Library mit den neuesten Updates, Demos und Produktinformationen.

ftp.microprose.com

World-Wide-Web

Unsere WWW-Seiten enthalten Informationen über zahlreiche aktuelle und zukünftige MicroProse-Produkte. Suchen Sie mit dem Web-Browser nach:

http://www.microprose.com

KUNDENDIENST

In Großbritannien
MicroProse Ltd
The Ridge
Chipping Sodbury
Bristol BS17 6BN, GB.

Tel: +44 (0) 1454 893 900
(Montags bis freitags 9.00-17.30 Ortszeit)
Fax: +44 (0) 1454 893 296

In Deutschland
MicroProse Software Distribution GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh

Tel: 05241 946480
(Montags bis mittwochs 14.00-17.00)
Fax: 05241 946494

In Frankreich
Electronic Arts France
Centre d'Affaires Télébases
33 Rue Claude Chappe
69771 Saint Didier Au Mont D'Or Cedex
France

Tel: +33 4 72 53 25 00
Fax: +33 4 72 53 25 08

MicroProse Software-Lizenzvertrag

MICROPROSE LIZENZIERT DAS BEIGEFÜGTE SOFTWARE-PROGRAMM AUSSCHLIESSLICH FÜR DEN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH DES KÄUFERS UNTER DEN UNTEN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN, DIE SIE DURCH ÖFFNEN DIESER PACKUNG ODER BENUTZUNG DER DARIN ENTHALTENEN DISKS AKZEPTIEREN.

MicroProse erteilt Ihnen hiermit eine nicht exklusive Genehmigung, die beigefügte Software und das Handbuch nach den in diesem Software-Lizenzvertrag aufgeführten Bedingungen und Einschränkungen zu benutzen.

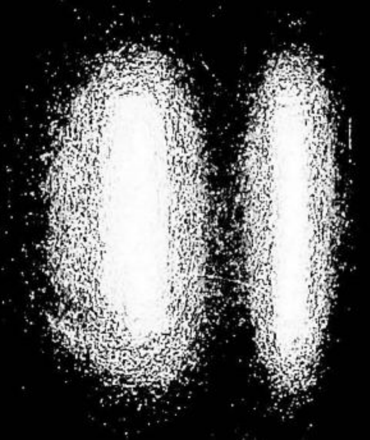
Dieses Handbuch und die dazugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Es ist Ihnen nicht gestattet, Teile der Software oder des Handbuches zu kopieren oder anderweitig wiederzugeben, es sei denn, Sie laden die Software auf einem Computer, um das Programm für Ihren persönlichen Gebrauch zu betreiben. Das Original und jegliche Sicherungskopien der Software und des Handbuches sind ausschließlich in Verbindung mit einem Computer zu benutzen. Es ist Ihnen zwar erlaubt, die Software von einem Computer auf einen anderen zu übertragen, sie darf jedoch jeweils nur auf einem Computer benutzt werden. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software elektronisch über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen zu übertragen. Ferner ist es Ihnen nicht erlaubt, Kopien der Software oder des Handbuches an andere Personen weiterzugeben.

ES IST IHNEN STRENGSTENS UNTERSAGT, DIE SOFTWARE ODER JEGLICHE KOPIE, MODIFIKATION ODER ZUSAMMENGESETZTE TEILE GANZ ODER TEILWEISE ZU KOPIEREN, MODIFIZIEREN, ÜBERTRAGEN, UNTERZULIZENZIEREN, ZU ENTLEIHEN, VERLEIHEN, VERMITTELN, ÜBERSETZEN, AUF JEGLICHE PROGRAMMIERSPRACHE ODER EIN FORMAT ZU KONVERTIEREN, NEU ZU KOMPILIEREN, AUSEINANDERZUNEHMEN ODER AUF EINE ANDERE ART UND WEISE ZU BENUTZEN, ALS ES IM LIZENZVERTRAG AUSDRÜCKLICH VORGESEHEN IST.

Epic MegaGames

„Lizensiert durch Vision Software an Epic MegaGames. © 1997 Vision Software. Alle Rechte vorbehalten. 7TH LEGION ist ein Warenzeichen von Epic MegaGames, Inc. MicroProse ist ein Warenzeichen von MicroProse, Inc. bzw. seiner Tochtergesellschaften. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber."

MP 391 426 MANR



VISION

MICROPROSE

MADE IN THE UK

EPIC